

IUT Bordeaux Montaigne
Université de Bordeaux Montaigne

***Observation des étapes d'un processus de
professionnalisation d'un métier émergent : ludothécaire***

Tome 1

Mémoire présenté par
Anne Mazé
Licence professionnelle
Gestion Animation Ludothèque

Sous la direction de
Stéphanie Rubi.

Années universitaires 2014-2016

***Observation des étapes d'un processus de
professionnalisation d'un métier émergent : ludothécaire***

Remerciements

Ce mémoire a été rendu possible grâce à toutes les rencontres croisées sur mon chemin durant ces deux années et sans qui rien n'aurait été possible. Alors, j'adresse un grand merci à :

Stéphanie Rubi, Maîtresse de conférence à l'IUT Bordeaux Montaigne et directrice de ce mémoire, pour son exigence teintée d'indulgence concernant mes tâtonnements et autres « pas de côté »,

Josette Hospital, ludothécaire, pour le partage de sa professionnalité, son engagement dans ses recherches ou relectures toujours pertinentes et sincères,

Jean-Luc Richelle, enseignant-chercheur à l'IUT Bordeaux Montaigne, qui a pris le relais de Stéphanie Rubi au cours de cette année, pour nos échanges et réflexions,

Évelyne Guiraud, directrice du réseau des médiathèques de Saint-Médard-en-Jalles et Jean-Luc Maillard, coordinateur ludothèques et événements ludiques de la ville de Toulouse pour m'avoir accueillie sur le terrain au sein de leurs équipes, merci à celles-ci pour leur accueil bienveillant,

L'Amicale Laïque de Condom, particulièrement mon directeur Yannick Saubadu et ma collègue Peggy Esponde pour leurs encouragements, leur disponibilité et leur soutien logistique,

Anne-Laure Salvarelli, pour son soutien moral de tous les instants et ses nombreuses recherches dans les ressources documentaires de l'Association des Ludothèques Françaises.

Mes remerciements vont également à Annie Chiarotto, Annabelle Dusart-Magnat, Nadège Habermusch, Catherine Seguin et Nicolas Dion pour m'avoir consacré un peu de leur temps et s'être plié à l'exercice de l'entretien enregistré,

Les étudiants diplômés des anciennes promotions Gestion Animation Ludothèque et tout particulièrement François Bernabeu et Bruno Halgan pour leurs écoutes et conseils,

Les membres du conseil d'administration de l'ALF régionale Midi-Pyrénées pour leurs engagements militants et sincères, sources de réflexion et d'énergie,

Mes amis Chloé, Dominique, Stéphane et Maxime pour leur polyvalence, leurs précieux conseils et leurs soutiens de tous les instants. Ma famille et tout particulièrement, Jacqueline et Jacques, qui m'ont offert bien plus que le gîte et le couvert sur Bordeaux.

Un grand merci enfin, à mon compagnon Stéphane et à mon fils Jeremy, qui ont pris en charge tout le reste de ma vie et ont ainsi permis que je vive pleinement cette aventure.

Sans ces nombreux et inconditionnels soutiens, je n'aurais pas su accueillir tous les bouleversements vécus durant ces deux années de formation. Je suis ludothécaire et je ne joue pas tous les jours, mais j'exerce un très beau métier. Je l'ai toujours su et plus encore aujourd'hui.

Sommaire

1. Introduction.....	7
2. La ludothèque : un équipement ou un concept ?.....	9
3. Du vocabulaire aux concepts.....	23
3.1. Une profession ou un métier : deux mots pour un seul sens ?.....	23
3.1.1. Les définitions dans un dictionnaire contemporain.....	23
3.1.2. Une seule définition pour deux mots ?.....	24
3.1.3. Le Ludothécaire : exerce-t-il une profession ou un métier ?.....	25
3.2. Une profession et sa professionnalisation.....	27
3.2.1. Les théories de la sociologie professionnelle et le secteur des ludothèques.....	27
3.2.2. Du modèle de la qualification à celui de la compétence.....	35
3.2.3. La professionnalisation, un terme équivoque.....	36
3.2.4. La formation des ludothécaires au cœur du processus.....	38
3.3. De la socialisation professionnelle au concept de l'identité professionnelle.....	44
3.3.1. La socialisation.....	44
3.3.2. D'une identité sociale à une identité professionnelle : un cheminement.....	45
3.3.3. Conclusion.....	48
4. Des concepts et une méthode.....	49
4.1. Les constats.....	49
4.2. Les questions et la problématique.....	50
4.3. Les sources et la méthodologie de recherche.....	51
4.3.1. Les objectifs de la sélection des lieux d'observation.....	52
4.3.2. La réalisation des entretiens semi-directifs.....	53
4.3.3. La sélection et l'utilisation des ressources documentaires.....	54
4.3.4. Les avantages et les limites de la méthode.....	56
5. Les résultats / analyses.....	57
5.1. Trois ludothèques : trois expériences différentes.....	57
5.2. Conclusion.....	67
5.3. L'analyse croisée des entretiens et des ressources documentaires :.....	69
5.3.1. Les profils des personnes interrogées.....	69
5.3.2. La segmentation des praticiens.....	71
5.3.3. La modélisation de l'échantillon de personnes interrogées.....	74
5.3.4. De l'altérité à l'identité.....	75
5.3.5. Le métier vu de l'intérieur.....	76
5.3.6. Le jeu et la médiation des ludothécaires.....	77
5.3.7. À la croisée des entretiens et de la fiche métier.....	80
5.4. La transmission d'un héritage culturel par l'assimilation.....	82
5.4.1. La socialisation professionnelle des ludothécaires par la formation.....	82
5.4.2. Des indicateurs de changements récents.....	88
5.4.3. Les origines et l'évolution des documents épistémè-déontologiques.....	89
5.5. L'unité d'une profession dans la diversité de ses pratiques.....	92
6. Conclusion.....	96
7. Bibliographie.....	99
8. Sitographie.....	101
9. Index des illustrations.....	102
10. Index des tableaux.....	102

1. INTRODUCTION

Un intérêt personnel

Le jeu a toujours occupé une place prépondérante dans ma vie. Inventer, construire des jeux et des espaces de jeu, les partager ou les prêter, étaient mes principales préoccupations.

C'est en 1990 que je découvre l'existence des ludothèques qui représentent le lien idéal entre ma passion et mon futur métier auquel l'éducation populaire allait me former.

Un choix professionnel

Après avoir suivi la formation au Brevet d'Animateur Technicien de l'Éducation Populaire et de la Jeunesse (BEATEP), j'oriente mon choix professionnel en direction des ludothèques, même si à cette époque, les offres d'emploi sont rares.

C'est en 1995 qu'une opportunité s'offre à moi à l'Amicale Laïque de Condom (ALC). Forte des connaissances acquises lors de ma formation d'animatrice, j'adapte progressivement mes acquis professionnels à la conception et au développement de la ludothèque de Condom.

Après 20 ans de fonctionnement, d'interrogations et d'expérience professionnelle, je constate que ce métier n'a toujours pas obtenu la reconnaissance de la société civile. C'est pour essayer de trouver une réponse à cette question mais aussi pour parfaire mes connaissances et approfondir mes réflexions qu'en septembre 2014 je débute une formation en alternance, à l'Institut Universitaire de Technologie (IUT) Michel de Montaigne en vue de l'obtention d'une Licence professionnelle : Gestion Animation Ludothèque (LP-GAL)

Cette formation va me permettre d'aborder la question de l'évolution de la profession de ludothécaire. C'est la raison pour laquelle j'ai choisi comme sujet de mémoire : « Observation des étapes du processus de professionnalisation d'un métier émergent : ludothécaire ». Comment la profession de ludothécaire se construit-elle ? Quelles sont les spécificités des ludothécaires ?

Une profession face à ses enjeux

Dans un contexte économique toujours plus difficile, la profession de ludothécaire s'organise. Forte d'une identité sociale et culturelle, la profession s'interroge. Ses interrogations portent d'une part sur l'harmonisation ou l'uniformisation des modes de fonctionnement en vue de l'élaboration d'un label et de la rédaction d'un référentiel métier, d'autre part sur l'amélioration de ces modes de fonctionnement et des conditions de travail pour consolider le nombre des ludothèques existantes et favoriser la création de nouvelles structures. Ces débats sont-ils les signes de la construction et de l'évolution d'une profession ?

De ces interrogations découleront les différents axes de réflexion que nous allons mener sur l'évolution du métier de ludothécaire qui représente le cœur même de notre problématique.

Le cadre théorique de nos interrogations

L'exposé de ces questionnements concerne l'évolution du métier de ludothécaire. Au regard de l'histoire des ludothèques, nous avons étudié les mécanismes de construction de cette activité professionnelle pour en définir les caractéristiques.

La première démarche a consisté à réunir une liste de mots recueillis tout au long de nos lectures dont la récurrence illustre nos interrogations. En voici la liste : observation, processus, émergent, pratique professionnelle, métier, profession, professionnalisation. Afin de comprendre l'aspect répétitif de l'utilisation de ces termes nous avons orienté nos recherches vers trois champs sociologiques dont la sociologie des professions, la sociologie des organisations et la sociologie du travail. A l'issue de ces recherches sont apparus de nouveaux termes dont socialisation, organisation, réseau, groupe professionnel, identité, carrière, institutionnalisation, typologie, idéal-type, expérience, formation.

Dès lors nous avons extrait de ce travail des concepts principaux et secondaires interdépendants. C'est ainsi que le terme profession regroupe le métier et la professionnalisation. La notion de socialisation réunit les concepts d'identité et de carrière. Enfin l'organisation étudie les phénomènes autour des réseaux et des groupes professionnels. D'autres mots comme observation, analyse processus, typologie, type idéal,

entrent dans le domaine de la méthode de recherche et d'analyse du sociologue.

Cette première exploration des concepts de la sociologie a permis de fixer une suite de questions sur le processus de construction de la profession de ludothécaire. Existe-t-il des étapes repérables dans leurs évolutions, est-il possible d'observer ces étapes, quels sont les moyens et les stratégies en place, y-a-t-il des points communs entre les pionniers (ères) de cette profession et les professionnels d'aujourd'hui ?

Pour répondre à toutes ces questions nous étudierons dans un premier temps le terme de ludothèque depuis sa création jusqu'à ce jour et nous ferons un état des lieux des formations des ludothécaires. Nous aborderons ce sujet sous un angle sociologique tout en tenant compte des réalités du terrain.

Dans un deuxième temps, nous mesurerons l'impact du travail des ludothécaires sur leur environnement professionnel à partir d'observations de terrain effectuées lors de stages pratiques dans différents lieux pluridisciplinaires. Ces observations permettront d'une part, de comparer les différences de pratiques, d'autre part, de mettre en exergue les points de convergence. Elles apporteront enfin des éléments de réflexion sur la construction de l'identité des ludothécaires : leur unité culturelle, leurs spécificités.

En conclusion, nous essaierons de démontrer que les ludothécaires, dans leur quotidien, sont des professionnels à la recherche d'une reconnaissance de leur métier. Nous tenterons d'établir l'émergence d'un socle de savoirs spécifiques communs et visibles par l'apparition de la notion d'un corps de métier.

2. LA LUDOTHÈQUE : UN ÉQUIPEMENT OU UN CONCEPT ?

Malgré la difficulté à rassembler la totalité de la littérature existante (peu fournie) sur le sujet, nous l'aborderons de façon chronologique pour avoir une vision plus globale de l'évolution des ludothèques dans le temps. L'origine de nos sources provient essentiellement d'ouvrages écrits par des universitaires, des professionnels de l'enfance, des spécialistes du jeu mais aussi des bulletins d'information de différents organismes, comme l'Association des Ludothèques Françaises (ALF) de 1985 à 2013 ainsi que son site internet.

Cependant c'est un fait établi, la première ludothèque française a vu le jour à

Dijon en 1968 à l'initiative de M. Lhuillier, directeur de l'association bourguignonne culturelle. « *Séduit par les expériences réalisées dans les pays scandinaves, il pensait qu'en venant à la ludothèque, les enfants de Dijon découvrirait, au fur et à mesure de leur évolution, les autres possibilités de culture qu'offrait l'association : bibliothèque, cours de dessin, modelage, travaux manuels, discothèque, conférences, théâtre, cinéma... Il espérait ainsi que l'habitude prise très tôt de venir à l'association, se garderait et favoriserait un désir permanent de culture...* »¹. Très rapidement cette initiative va porter ses fruits car la ludothèque va favoriser les rapports parents-enfants, améliorer l'intérêt de l'adulte pour le jouet, un sens de la responsabilité chez l'enfant d'âge primaire etc.

S'il est difficile de fixer une évolution chiffrée du nombre de ludothèques, nous pouvons affirmer que depuis quarante-huit ans leur nombre n'a cessé d'augmenter avec une nette accélération entre les années 80-90. Ce chapitre doit donc permettre de situer l'apparition et l'évolution des ludothèques dans le temps, mais aussi d'essayer de définir le terme ludothèque lui-même, d'en décrire le rôle et les missions. Malgré la collaboration de nombreuses personnes du secteur pour rassembler un maximum d'informations, la nature personnelle et individuelle de ce travail de recherche le rend encore imparfait et sujet à une interprétation subjective. Néanmoins, c'est en le réalisant que nous avons constaté l'existence de plusieurs définitions de la ludothèque, et qu'il était possible de les attribuer à certaines époques. En continuant nos lectures ont émergé des thèmes récurrents. Ils sont devenus des items principaux de notre étude chronologique. Ce sont des éléments liés à la vie de l'ALF, au milieu ludique, aux textes professionnels, aux temps de regroupements de la profession et à la formation. En parallèle, d'autres éléments plus extérieurs à l'univers des ludothèques mais à l'incidence évidente sur la structuration de la profession, ont attiré notre attention, par exemple les lois ou la mise en place de nouveaux dispositifs par l'État (ex : les réformes de décentralisation ou les actions sur la formation). Finalement sont ressortis de cette approche quatre champs d'observation de la structuration de la profession : les organisations professionnelles non syndicales représentant au niveau national et international les ludothèques (ALF, ETL, ITLA²), les centres de formation et

1 *LIBBRECHT-GOURDET ANNE, Créer une ludothèque, éditions delta, Vevey, Suisse, Éditions Delta, 1978, p. 116.*

2 *ALF : Association des Ludothèques Françaises, ETL : European Toy Libraries, ITLA : International Toy Library Association*

l'évolution de leur programmation qui sont autant d'indicateurs réguliers de la transformation du métier, les dispositifs gouvernementaux qui participent de l'évolution de la profession, et enfin la « sphère ludique » (concours création, sites critiques, éditeurs, fabricants qui sont autant d'acteurs agissant sur le quotidien des ludothécaires.)

Considérant la présence régulière de ces quatre champs comme un indice à suivre, nous avons fait le choix d'une présentation qui permet à la fois de comparer les événements avec leurs périodes d'apparition mais aussi d'évaluer l'impact de ces événements entre eux. Par exemple, il n'y a pas d'évolution majeure entre 1998, date de la signature de l'accord cadre entre l'ALF et le ministère de la jeunesse et des sports, définissant trois niveaux d'emplois dans une ludothèque, et 2003, date de l'édition d'une charte de qualité des ludothèques. Il a fallu attendre encore une année supplémentaire pour arriver à écrire une définition des ludothèques. C'est finalement en 2012 qu'une « fiche métier » de ludothécaire est validée par la profession. Au cours de cette même période 1998-2012, l'État français a mis en place les dispositifs Contrat Emplois Solidarité (C.E.S, 1990) et les emplois jeunes (1997). Dans le même temps, la Caisse Nationale d'Allocations Familiales (C.N.A.F) a développé sa politique de financement avec les villes. Les ludothèques ont largement bénéficié de ces dispositifs pour leur développement.

Au cours de nos recherches, nous avons trouvé peu de statistiques pouvant être comparées, néanmoins il est raisonnable de penser que le statut associatif est la norme dès les débuts de la profession. La signature de la convention de l'Animation en 1988 est déterminante puisque la profession n'a alors aucun autre statut et texte de référence. A la même époque, la formation actuelle de Bordeaux, pourtant historiquement la première diplômante universitaire, en est encore à ses débuts. Associées à un financement de la CNAF pour les 0-6 ans, la majorité des ludothèques associatives seront dès lors rattachées à cette convention, favorisant ainsi la présence des diplômés du secteur de l'animation en ludothèque.

La loi de décentralisation de 1982 est importante puisque cette loi opère un transfert de compétences de l'État des activités culturelles et de loisirs vers les municipalités. Ce transfert est accompagné de moyens financiers et incitatifs, dynamisant l'émergence des projets de médiathèques. Là encore, certains projets de ludothèques (une minorité) vont bénéficier de cette opportunité en s'insérant dans la politique culturelle des

viles. En Midi-Pyrénées la Direction Régionale des Affaires Culturelles (DRAC) finançait la création de ludothèques associées ou à proximité des médiathèques.

Les événements ludiques sont trop nombreux et il est difficile de les mentionner tous dans la chronologie, notre sélection en est forcément partielle. Nous avons essayé de retenir les premiers et les plus emblématiques. Ces événements (festival de Parthenay ou concours international des créateurs de jeux de société de Boulogne Billancourt, etc) sont autant d'indicateurs de l'intérêt grandissant du public vis-à-vis du jeu et sont intéressants à plusieurs titres. D'une part, ils sont des faire-valoir pour le travail des ludothèques et les ludothèques sont à leur tour les faire-valoir des métiers du jeu et du jouet. D'autre part, les pratiques innovantes des organisations de joueurs bousculent les stéréotypes sur le jeu dans notre société. Ils sont donc riches d'enseignements pour les ludothécaires. Dans le même esprit, nous avons ajouté l'ouverture de lieux comme le Ludopôle de Lyon ou la première ludo-médiathèque de Fosses (Val d'Oise). D'autres projets comme le collectif « Les Rencontres Ludiques » sont moins centrés sur les ludothèques. Néanmoins ils apportent à des groupes professionnels variés (animateurs, éducateurs) un regard nouveau sur le jeu. Tous ces projets sont représentatifs de l'intérêt que porte notre société actuellement pour le jeu. Dans un premier temps nous avons abordé le sujet à travers un découpage de l'histoire des ludothèques en cinq grandes périodes :

1 ° période : 1967-1979 : « Le temps des utopies et des inventions ».

À cette époque en France, le terrain est vierge, il n'y a jamais eu d'expériences similaires.

2 ° période : 1980 -1989 : « Le temps des pionnier-e-s ».

C'est le temps de la construction des fondations et des expérimentations dont bénéficient la profession aujourd'hui : développement des organismes professionnels, apparition de la formation et des premiers travaux de recherches universitaires, développement de structures...

3 ° période : 1990 – 1999 : « Une profession à la recherche de son identité ».

Cette époque est symbolique pour sa production des définitions du mot « ludothèque » émanant de la profession elle-même. C'est aussi le début des travaux sur la charte qualité

des ludothèques pour l'ALF. La signature des accords cadre complète cette dynamique.

4 ° période : 2000-2009 : « Construction d'une identité professionnelle ».

Les efforts commencés au cours de la période précédente sont poursuivis.

5 ° période : 2010-2016 : « Vers la professionnalisation ».

On constate une forte évolution dans différents domaines : techniques spécifiques au métier, fiche « métier », formation...

Cette première démarche a permis de recenser plusieurs définitions de la ludothèque qui feront l'objet d'une présentation dans un deuxième temps³.

³ Liste et définitions complètes et dans leur ordre d'apparition chronologique en annexe A-Tome2

Périodes	Définitions ludothèque	Années	Événements marquants des ludothèques	Événements marquants formations ludothécaires	Autres événements
1^{ère} Période : le temps des utopies, des inventions					
1967 1979	1971 Tribune de Genève 1978 A. Libre-échangiste « Créer une ludothèque » 1979 Monique Algarra « Jeux, jouets, jouer, les ludothèques	1968	1^{ère} ludothèque en France : Dijon		1977 1 ^{er} concours international de créateurs de jeux de société de Boulogne Billancourt
		1978	1^{er} Congrès international des ludothèques à Londres		
		1979	Création de l'Association des Ludothèques Françaises (ALF)		
2^e période : le temps des pionnier-e-s					
1980 1989	1980 Dictionnaire « Petit Larousse en couleurs »	1981		Création Diplôme d'Études Supérieures Spécialisées (DESS) Paris Nord : Sciences du jeu.	1982 Loi de décentralisation 1986 1 ^{er} Festival Cannes et Parthenay 1988 . CAF : 1 ^{er} dispositif contrat « contrat enfance » (0-6) . Signature Convention Collective de l'Animation
		1982	ALF : 1^{ère} association régionale (Nord)		
		1984	ALF = recense 456 ludothèques en France	ALF 1^{er} recensement des formations ludothécaires	
		1985	1^{ère} parution classification (E.S.A.R) : Exercice, Symbolique, Assemblage, Règles. 1^{ère} édition. Elle n'arrive en France qu'en 1987 après le Congrès International des ludothèques de Toronto, avec les formations organisées par Odile Périno.		
		1987	Thèse A. Chiarotto « Contribution à une approche de nouveaux besoins ludiques des enfants : réponses actuelles et diverses de l'institution ludothèque » (6 avril 1987)	Signature convention ALF et Institut Universitaire De Technologie (IUT) = 1^{ère} formation non diplômante à l'université de Bordeaux (128 h a eu lieu du 18 avril au 28 juin 1987)	
		1988	ALF = création des associations des régions d'Aquitaine, Midi-Pyrénées, Île-de-France		
		1989		BEATEP Option ludothèque Association des Ludothèques Île-de-France	

Périodes	Définitions ludothèque	Années	Événements marquants des ludothèques	Événements marquants formations ludothécaires	Autres événements	
3e période : Une profession à la recherche de son identité						
1990 1999	1990 ITLA. 1991 A. Chiarotto « les ludothèques » 1991 CAF. 1994 ALF : 1 ^{ère} définition 1996 J.M Lhôte « Histoire des jeux de société » 1997 Dict. Hachette. 1997 Dict. P. Larousse. 1998 à 2016 Dict. P. Larousse. 1997 à 2016 Dict . P. Robert.	1990	ALF : « Fini le temps des pionniers » = titre éditorial du « Ludo » N°17 mars 1990 P.3 + ITLA : Création	ALF Tentative création label formations	1990 Dispositif C.E.S 1995	
		1991	A. Chiarotto, édition « Les Ludothèques » ALF : dissociation communication externe/interne réseau + 1 ^{er} recensement ludothèques sur territoire national CAF : intégration des ludothèques dans brochure avec définition ludothèques 1 ^{ères} informatisations de ludothèques	A. Chiarotto, recense, dans 12 régions des formations de ludothécaires. 5 déclarées avec 1 agrément Diplôme d'État de Formation à l'Animation (DEFA), 1 Brevet d'Aptitude aux Fonctions d'Animateurs en accueil collectifs de mineurs (BAFA) et 2 qui émanent d'organisation Éducation Populaire... Soit 7/12 formations	Création Asmodée 1996 Signature convention de partenariat entre la Fédération Française des industries du jouet et l'ALF 1997	
		1992	Création de Quai des Ludes qui remplace la joujouthèque créée en 1972			
		1993	ALIF édition « guide création ludothèque »	ALF 1 ^{ère} Université d'été à Parthenay		
		1994	ALF Enquête financée par le Fonds d'Action Sociale (FAS) et ALF « Cités en jeu, des ludothèques au cœur des quartiers »	Dans le cadre de l'université Bordeaux III, IUTB – INFOREC : création d'une unité de Formation technique DEFA. 160H réparties sur 8 semaines (2 jrs/semaine) + 40h de stage pratique D.U.T Carrières sociales « option ludothèque » Nouvelles orientations et création d'une formation de 200 h soit 5 modules de 40 h/semaine de septembre à janvier	Dispositif « Emploi Jeune » 1998 CAF : Création Contrat Temps Libre (CTL) (6- 16 ans) + Contrat Éducatif Local (C.E.L) (3-16 ans)	
		1995	ALF : 1 ^{ers} travaux charte des ludothèques	Formation continue ALF : Transmettre un jeu, créer des variantes, découvrir les jeux de coopération – Pascal Deru		
		1996	ALF : 1 ^{er} annuaire des ludothèques de France (sur minitel)+ 348 ludothèques adhérentes			
		1997	E.T.L : création			
		1998	ALF signature : Accords cadre « nouveaux services, nouveaux emplois »			
		1999	Création du collectif « réseau des ludothèques toulousaines »			

Périodes	Définitions ludothèque	Années	Événements marquants des ludothèques	Événements marquants formations ludothécaires	Autres événements
4^e période : Construction d'une identité professionnelle					
2000 2009	2003 E.T.L. 2004 ALF : 2 ^e définition	2000		Diplôme universitaire (DU) Gestion Animation Ludothèque (DUGAL) à l'IUT de Bordeaux. 350 h sur une année et 9 semaines de stage en ludothèque. 1 ^{ère} formation : Sept.2000 à mai 2001	
		2001	ALF : création du collectif Fête Du Jeu (FDJ) : 1 ^{er} événement coordonné sur le territoire national		2000 Création site « Tric trac »
		2002	E.S.A.R 2 Nouvelle version	dispositif Validation des Acquis de l'Expérience (V.A.E)	2001
		2003	ALF : Charte des ludothèques + changement logo (fin image jouets) + Édition « le métier de ludothécaire » par les étudiants DESS Sciences du jeu Paris 13	Licence ludothécaire IUT Cholet Licence sciences de l'éducation : « animation des objets culturels de l'enfance et de la jeunesse »	1 ^{er} festival jeux de Toulouse Création du collectif professionnel
		2004	ALF : opération « semaine du jeu de société »		« rencontres ludiques »
		2005	ALF : obtient le renouvellement de l'agrément association nationale de jeunesse et d'Éducation Populaire		CAF : Remplacement des CTL et CEL par les CEJ (0-17 ans)
		2006	ALF : création d'une commission métier pour la constitution d'un référentiel métier Édition cadre ludique « Des espaces pour jouer », O. Périno	Création de Quai des Ludes-Formation avec le diplôme ludothécaire. 1 ^{ère} formation au Centre National de la Fonction Publique Territoriale (CNFPT) : pour la 1 ^{ère} fois des formations de ludothécaires (E.S.A.R) sont intégrées au programme dans le département « culture » « bibliothèques, archives, documentation » et ce à l'initiative de la DRAC et de L'ALF Midi-Pyrénées.	
2008	ALF : Congrès international des ludothèques à Paris				

Périodes	Définitions ludothèque	Années	Événements marquants des ludothèques	Événements marquants formations ludothécaires	Autres événements
<i>5e période : Vers une professionnalisation</i>					
2010 2016	2015 ITLA. 2016 ALF : 3e définition 2016 : le mot « ludothèque » est toujours absent dans le dictionnaire de l'Académie française...	2010		<i>Licence GAL IUT Bordeaux</i> <i>Quai des Ludes</i> devient FM2 J (Centre National de Formation aux Métiers du Jeu et du Jouet)	2013 Réforme temps scolaire 2016 Réforme territoriale, fusion des régions, révision code du travail
		2012	ALF : Édition « fiche métier » + travaux « Wikiludo »+ Charte « ludothèques Toulouse » Ouvertures « Ludopôle » Lyon + 1ère ludomédiathèque à Fosses (Val-d'Oise) Le réseau des ludothèques toulousaines obtient la co-signature d'une charte qualité des ludothèques toulousaines entre la municipalité de Toulouse, la CAF et l'ALF.		
		2013	ALF Université d'été à Toulouse : « les ludothèques aujourd'hui »		
		2014	ALF : « 3 J » à Paris remplace, temporairement les « universités d'été » Thème : « L'identité de la ludothèque »		
		2015	Lancement Wikiludo sur le site ALF Fermeture du Ludopôle et division de ses activités en deux pôles indépendants : <ul style="list-style-type: none"> • création de <i>Quai des Ludes 2.0</i> • déménagement du centre FM2 J et poursuite de ses activités de formation ALF : « 3J » à Paris remplace, temporairement les « universités d'été » Thème : « L'enjeu du réseau »		
		2016	ALF Université d'été à Brive Thème « Le jeu e(S)t la culture »		

Tableau 1 : Les ludothèques toute une histoire

Index des sources en annexeB-Tome2

Ce tableau permet de poser des observations et d'énoncer des hypothèses. Toutes les époques n'ont pas produit le même nombre de définitions. Celles émanant de professionnels n'arrivent que dans un second temps. D'où l'interrogation suivante : chaque époque doit-elle avoir sa définition ? Une définition ne serait-elle donc valable que pour un temps déterminé ? Le fait qu'une profession pense une définition de son lieu de travail ou de son activité est révélateur de la maturité d'un groupe social. C'est un acte fondateur. Il y a, dès lors, un « avant » et un « après ».

La durée de chaque période est proche d'une décennie. Cela semble indiquer l'existence d'une évolution par cycle. Il est alors possible de supposer l'existence de transmissions intergénérationnelles et de constructions intragénérationnelles. Ces échanges seraient basés sur l'héritage de savoirs acquis de prime abord de manière empirique et pratique, puis théorique et méthodique. Les indicateurs concernant la construction de la formation tendraient à confirmer ce processus, les formations diplômantes sont arrivées dans un second temps, après des expérimentations réalisées par des personnes charismatiques et pionnières du mouvement des ludothèques : Bordeaux (Annie Chiarotto) et Lyon (Odile Périno).

Dès son apparition le terme ludothèque représente un véritable néologisme pour la plupart des Français. Mais que signifie ce néologisme ? Pour le comprendre nous avons donc cherché « La définition de ludothèque ». Comme en témoigne le tableau précédent, nous n'en avons pas trouvé une, mais plusieurs qui correspondent à différentes époques.

La première d'entre elles, se trouve dans l'article Ludisme du site « Les Trésors de la Langue française » (TLF) :

« 2. Ludothèque, subst. fém. Organisme prêtant des jouets moyennant une redevance. Les adultes ont leur bibliothèque, leur discothèque : pourquoi les enfants n'auraient-ils pas leur ludothèque ? (Tribune de Genève, 12 févr. 1971 ds GILB. Mots contemp. 1980). »⁴

Cette définition témoigne de l'intérêt porté aux ludothèques en Suisse dès 1971. On remarquera la comparaison avec les bibliothèques. Il n'est pas précisé l'existence d'un personnel spécifique aux ludothèques.

En 1978, Anne Libbrecht-Gourdet⁵ décrit les ludothèques sur la quatrième page de couverture de son livre :

⁴ « Trésors de la langue française informatisé », en ligne, ludisme, <<http://atilf.atilf.fr/dendien/scripts/tlfiv5/advanced.exe?8;s=685235235;>>, consulté le 25.11.2015.

⁵ LIBBRECHT-GOURDET ANNE, *Créer une ludothèque, op. cit., 1978.*

« (...) comme le dit la racine gréco-latine de ce nom, il s'agit d'un lieu de prêt de jouets. Mettre à la portée de tous des jouets, instruments privilégiés du développement et de l'épanouissement. »

Les ludothèques sont ici présentées comme agissant dans un but éducatif et social. En 1979, Monique Algarra dans l'ouvrage édité par le Centre de Création Industrielle du Centre national d'art et de culture Georges Pompidou, explique :

« Dans une ludothèque, une collection de jeux et de jouets est mise à la disposition des adhérents qui peuvent les emprunter pour un temps limité, comme les livres dans une bibliothèque et venir : emprunter un jeu ou un jouet, ou jouer entre enfants, entre adultes, entre enfants et adultes, s'adonner à diverses activités. La ludothèque intéresse en priorité les enfants mais de plus en plus d'adultes la fréquentent. Elle peut être implantée en milieu urbain comme en milieu rural. La formule de ludobus permet de desservir les régions à habitat dispersé⁶ ».

Dans cet ouvrage commence à apparaître une vision plus élargie de la ludothèque.

Jacques Mullander (Directeur du Centre de Création Industrielle, service pour l'Innovation Sociale) écrit en avant-propos de ce même livre : « Le rôle du personnel responsable de ces nouveaux équipements apparaît ainsi fondamental car les ludothécaires doivent savoir concilier avec tact le respect de la liberté des enfants avec leur rôle de conseils, indispensable s'il se limite à une information favorisant le choix⁷ ».

L'évocation des ludothécaires est une première, mais elle n'est pas associée à la définition du lieu « ludothèque ».

En 1980, le mot ludothèque est intégré dans « Le Petit Larousse en couleurs » et évoqué ainsi :

« Organisme mettant des jouets à la disposition des enfants »

Pour des définitions écrites au cours d'une même époque, on constate des écarts importants sur la description précise des activités d'une ludothèque. Ces définitions sont contemporaines à notre première période (1967-1979). Elles décrivent des ludothèques comme des lieux ou organismes ayant pour activité reconnue : le prêt de jeux. On notera l'évocation discrète du personnel travaillant en ludothèque ainsi que du terme jeu.

La population « enfant » est considérée comme le public des ludothèques. Seules les définitions d'Anne Libbrecht-Gourdet et Monique Al gara évoquent un autre public que celui des enfants.

En 1991, A. Chiarotto dans son livre « les ludothèques » donne cette définition⁸:

6 ALGARRA MONIQUE, *Jeux, jouets, jouer : Les ludothèques*, Paris, C.C.I., 1979 (Culture au quotidien, service pour l'innovation sociale), p. 1.

7 *Ibid.*, p. avant-propos.

8 CHIAROTTO ANNIE, *Les ludothèques, cercle de la librairie*, 1991 (Bibliothèques), p. 74.

« Formé à partir du latin LUDUS (signifiant Jeu) et du grec THEKE (lieu de dépôt), le néologisme LUDOTHEQUE désigne l'endroit où une collection de jeux et jouets est mise à la disposition d'adhérents pour une durée limitée. C'est donc tout d'abord un lieu de prêt, mais c'est aussi un lieu de rencontre, un centre d'animation socioculturelle, de documentation et de réflexion par et pour le jeu (...) ».

Dans cette définition, il y a donc : un espace, une collection, un lieu de vie avec une activité de prêt et d'autres activités aux finalités diverses et variées autour du jeu. Le vocabulaire choisi ici démontre une évolution à la fois de la perception de ce qu'est une ludothèque et la nécessité de communiquer sur la nature professionnelle de cette structure. Néanmoins, l'évocation du personnel et de sa technicité est absente.

En 1994, l'ALF utilise cette phrase dans ses documents de présentation :

« Les ludothèques se définissent comme un espace culturel contemporain, une institution socio-éducative, lieu d'animation autour du jeu et du jouet, lieu de prêt... »⁹

L'emploi du pluriel est intéressant, car il laisse entendre la diversité des équipements. Il n'y a toujours pas d'évocation du personnel.

En 2003, l'association européenne des ludothèques (ETL) propose la première définition évoquant le rôle spécifique du personnel des ludothèques :

« Les ludothèques sont des lieux ressources sur le jeu avec des jouets, des jeux de société, une équipe de professionnels et un espace réservé au jeu. »¹⁰

Cette même année l'ALF édite sa « charte qualité »¹¹, le terme ludothécaire est employé six fois dans l'introduction pour évoquer la méthodologie qui s'appuie sur un travail collaboratif avec son réseau de ludothécaires. Cette charte est constituée de dix thèmes. Présent dans l'introduction, le terme « ludothécaire » semble « disparaître » dans le corps du texte de la charte. En effet, dans tout le texte, on le retrouve une seule fois dans le chapitre « accueil ». Dans le chapitre « équipe », le terme « personnel de la ludothèque » lui est préféré. Néanmoins tout au long de ce texte, il s'agit bien de décrire à la fois le lieu où s'exerce l'activité du ludothécaire et son action dans ce lieu.

En 2004, l'ALF publie une définition des ludothèques. Elle est rédigée en collaboration avec son réseau de ludothèques adhérentes. Cette consultation des

⁹ ALF, « Cites enjeu, guide accompagnement », 1994, p. 17.

¹⁰ « Lettre ALF N°29-avril-mai-juin-2003.pdf », p. 4. En ligne : <https://alfludotheques.files.wordpress.com/2012/11/la-lettre-alf-nc2b029-avril-mai-juin-2003.pdf>, consulté le 02.01.2016.

¹¹ En annexe G- Tome 2

associations régionales et des ludothécaires aboutit au vote d'une définition en assemblée générale :

« La ludothèque est un équipement culturel où se pratique le jeu libre, le prêt et des animations ludiques. Sa structuration autour des jeux et des jouets lui permet d'accueillir des personnes de tout âge. Lieu ressource géré par des ludothécaires, sa mission est de « donner à jouer »¹²

Aujourd'hui encore, cette définition est communément employée dans la communication des ludothèques françaises (adhérentes ou pas à l'ALF), démontrant ainsi une adhésion importante de la profession à celle-ci. Elle précise la double activité des ludothèques : jeu sur place et prêt, leur aspect culturel, inter générationnel et leur particularité, la pratique d'un jeu « libre ». Cette dernière définition montre l'évolution de la connaissance et de la pratique du métier notamment s'agissant de son activité propre et de ses usagers.

L'expression « structuration » est préférée au terme « collection ». Ce choix sous-entend qu'il y a un aménagement spécifique de la collection de jeux et jouets. Mais surtout, elle nomme et officialise l'activité exercée par le personnel agissant en ludothèque. L'apparition du mot « ludothécaire » confirme la naissance d'un groupe professionnel, même si l'énoncé de la mission, « donner à jouer », est un peu vague.

En 2015, l'Association Internationale des Ludothèques (ITLA), à l'occasion de ses 25 ans d'existence propose une nouvelle définition :

« Ludothèque : espace abritant une collection de jeux et jouets pensée et animée dans un but d'utilité publique »¹³.

Une nouvelle notion apparaît : « but d'utilité publique ». L'utilisation du mot « collection », associée à cette idée, rapproche de nouveau les ludothèques de l'univers des bibliothèques. Cependant, il n'y a toujours pas d'évocation formelle du personnel des ludothèques.

Cette apparition, globalement récente, du personnel des ludothèques dans les définitions illustre la conclusion établie par l'étude réalisée sur la profession de

12 « Définition_ALF_2004 », *L'association des Ludothèques Françaises*, <<http://www.gestasso.com/association/associationdesludothequesfrancaises/definition-de-la-ludotheque/>>, consulté le 02.01.2016.

13 « Définition ludothèque_ITLA_1990 et 2015 », *Ludobel*, <<http://ludobel.be/2015/05/26/ludotheque-vers-une-nouvelle-definition-environnementethiqueconsumerisme/>>, consulté le 02.01.2016.

ludothécaire en 2003 : « *les professionnels eux-mêmes ne pensent pas cette identité* »¹⁴.

En mars 2016, l'ALF a adopté en assemblée générale une nouvelle définition :

« Les ludothèques sont des équipements culturels qui mènent des actions autour du jeu en tant que pratique : l'acte de jouer ; et en tant que patrimoine : les jeux et les jouets (jeux sur place, prêt animation, conseil/formation...).

*Ce sont des lieux ressources gérés par des ludothécaires, ouverts à toutes et tous, qui ont pour mission de donner à jouer, d'accompagner les mises en jeu, de diffuser la culture ludique, et de préserver le jeu de toute récupération. »*¹⁵

Cette version est présentée comme une continuité de la version de 2004. Elle a pour objectif de corriger ou de préciser certains points. La notion de « jeu libre » est supprimée et remplacée par le terme « jeu ». Cette décision s'appuie sur une perspective du jeu plus large, c'est-à-dire libre, gratuit, fictif, incertain, réglé. En effet, le jeu n'est pas que libre. De plus cette approche permet d'évoquer à la fois l'activité jeu et l'objet support de jeu. Les activités des ludothèques sont élargies (ex : conseils/formations) et restent ouvertes à d'autres possibles. La notion de patrimoine apparaît pour la première fois. La notion de « donner à jouer » et de public accueilli est précisée. La mention « ouverts à toutes et tous » englobe d'autres critères que l'âge.

Cette dernière définition tente d'introduire une nouvelle vision. Elle se démarque ainsi des définitions précédentes par sa volonté de présenter les ludothèques par leurs actions spécifiques et non pas par leurs activités quotidiennes.

Ces premiers constats nous amènent à une double conclusion :

- la ludothèque est un concept innovant et polymorphe car non figé dans le temps et l'espace. Une définition immuable, décrivant une ludothèque selon un modèle unique, n'existe pas,
- la conscience collective de ce métier est en construction.

La réalisation de ce premier travail d'effeuillage a permis la mise au jour d'un amalgame produisant une indifférenciation entre le concept ludothèque et son personnel. La compréhension de cette confusion offre un regard nouveau sur la « ludothèque ». En effet, le seul terme « ludothèque » ne suffit pas à définir les projets d'une ludothèque. De même, ce constat nous amène à différencier les processus de construction de l'équipement

14 ROUCOUS Nathalie et BROUGERE Gilles, « *Le métier du ludothécaire: rapport de recherche réalisée par les étudiants du DESS en science du jeu (Université Paris 13)* », Paris, France, ALF, 2003, p. 54.

15 « PV_AG - alf2016_ag_rapport-d-orientation.pdf », p. 2. En ligne: <https://alfludotheques.files.wordpress.com/2016/03/alf2016_ag_rapport-d-orientation.pdf>, consulté le 13.07.2016.

et de la profession.

Néanmoins certains mots employés dans l'énoncé de notre problématique requièrent encore des précisions. C'est ce que nous allons développer dans le paragraphe suivant.

3. DU VOCABULAIRE AUX CONCEPTS

3.1. Une profession ou un métier : deux mots pour un seul sens ?

Au sens étymologique, ces deux mots indiquent deux notions différentes. Le terme profession : du latin *professio* signifie déclaration publique. Alors que métier, du latin *ministerium*, signifie : charges et devoirs associés à la fonction de serviteur.

Claude Dubar, dans son ouvrage « La socialisation »¹⁶, développe l'évolution historique de ces deux mots. Leur origine commune remonte au Moyen-Age, aux corporations. Ensuite, le développement des universités a produit la dissociation et enfin l'opposition entre : professions (université) et métiers (« arts mécaniques »). Tout ceci aboutit à une distinction socialement structurante : (tête / mains) (intellectuels / manuels) (haut / bas) (noble / vil). Et aujourd'hui ? Quel sens donne-t-on à ces deux mots ?

3.1.1. Les définitions dans un dictionnaire contemporain

Comparons la définition de ces deux termes dans le dictionnaire Larousse¹⁷

<p>Profession : <i>Activité rémunérée et régulière exercée pour gagner sa vie.</i> <i>Métier de caractère intellectuel, artistique, etc., qui donne une position sociale plus ou moins prestigieuse.</i> <i>Ensemble des personnes exerçant un même métier.</i> <i>Activité rémunératrice illégale, source de profit.</i></p>	<p>Métier : <i>Activité sociale définie par son objet, ses techniques, etc. : qu'est-ce qu'il fait comme métier ?</i> <i>Profession caractérisée par une spécificité exigeant un apprentissage, de l'expérience, etc., et entrant dans un cadre légal : on sort des universités sans métier.</i> <i>Habilité technique que procure la pratique, l'expérience d'une activité professionnelle : avoir du métier après 20 ans de présence dans l'usine.</i> <i>Fonction permanente possédant certains caractères d'une profession (pratique, expérience, responsabilité, etc.).</i></p>
--	---

¹⁶ DUBAR CLAUDE, *La socialisation*, 4^e édition, Paris, Armand Colin, 2010.

¹⁷ « Définitions : profession – Dictionnaire de français Larousse », in : Larousse, s. d. En ligne : <<http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/profession/64156>>, consulté le 06.12.2015.

Curieusement deux points interpellent. L'une des activités est décrite comme :

- rémunératrice, l'autre pas,
- privilégiant l'intellectuel, l'autre le manuel.

De plus, à travers ces deux définitions, deux mondes distincts semblent co-exister ou même s'opposer. La profession évoquerait une ascension sociale grâce aux capacités et activités intellectuelles, alors que le métier a contrario, serait le reflet d'un travail « bien fait » acquis par l'expérience du travail.

Cela sous-entend donc qu'un ouvrier ne produit pas d'effort intellectuel, et inversement qu'un professionnel n'a pas d'habileté technique. À trop vouloir simplifier, on en arrive à des stéréotypes. Ce résultat n'étant pas satisfaisant, continuons nos lectures.

3.1.2. Une seule définition pour deux mots ?

Raymond Bourdoncle, sociologue, lors d'une conférence, tente d'établir une définition commune à ces deux mots en se basant sur leurs différences¹⁸:

« Les différences (métier/profession) se situent à deux niveaux principaux : le type de savoirs en jeu et le mode d'acquisition de ces savoirs.	
<p>Profession :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Activité qui fait appel à des savoirs savants. En particulier, pour les professions de l'humain (médecine, enseignement...), l'exercice requiert un savoir de plus haut niveau et une capacité d'abstraction, nécessaires pour retrouver le général, le principe, derrière le particulier de chaque individu (patient, élève...);</i> • <i>Activité qui se « professe », c'est-à-dire qui s'enseigne par la voie de l'explicitation orale des savoirs et des pratiques, ce qui implique une rationalisation discursive de l'action. Cette rationalisation s'opère par le passage à l'écrit, lequel permet à la fois la capitalisation des savoirs et leur plus large diffusion. »</i> 	<p>Métier :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Travail manuel, technique ou mécanique qui repose sur un ensemble de savoirs incorporés ;</i> • <i>Habilité qui s'acquiert par l'expérience ou le training (entraînement, répétition, voire routine...).</i>

Nous avons toujours cette opposition. Néanmoins des notions nouvelles apparaissent : type de savoirs en jeu (théorique ou pratique), mode d'acquisition de ces savoirs, distinction entre les processus d'acquisitions (training ou rationalisation discursive

¹⁸ CAVET Agnès, « Enseignant : un "métier" ou une "profession" ? », Billet, Eduveille, <<http://eduveille.hypotheses.org/267>>, consulté le 06.12.2015.

de l'action par l'écrit). Une nouvelle hypothèse de réflexion émerge : on ne formerait pas de la même manière à un métier ou à une profession... ? La différence lexicale entre une profession et un métier devient alors essentielle pour notre raisonnement. Cette distinction deviendrait alors un critère objectif pour évaluer si les ludothécaires sont dans l'une ou l'autre catégorie. Ce raisonnement sous-tend une condition : arriver à déterminer si ludothécaire est un métier ou bien une profession. Peut-on faire cette distinction ? Quels sont les moyens dont nous disposons ? La sociologie peut-elle apporter des réponses à ces questions ? C'est pourquoi dans cette partie, nous nous proposons d'aller explorer les champs de recherche de la sociologie des professions et du travail. Nous aborderons les notions de professions, d'identité et de professionnalisation. Enfin nous étudierons les étapes de construction de la formation des ludothécaires. La polysémie du terme profession laisse supposer que nous devons en identifier les différents sens. C'est la raison pour laquelle nous nous sommes appuyés sur les travaux de Claude Dubar pour nous aider à différencier métier et profession en l'appliquant à l'activité des personnels d'une ludothèque.

3.1.3. Le Ludothécaire : exerce-t-il une profession ou un métier ?

La polysémie du mot profession résumé par la définition de C. Dubar¹⁹, est-elle applicable aux ludothécaires ? Dans sa définition, il décrit quatre sens. Comparons-les, point par point aux situations et discours actuels des personnes travaillant en ludothèque.

¹⁹ DUBAR Claude, TRIPIER Pierre et BOUSSARD Valérie, *Sociologie des professions*, 4e édition, Paris, Armand Colin, 2015, pp. 11-13.

Définition C. Dubar	Situations et discours actuels des personnes en ludothèque
<i>La profession (sens 1) est une déclaration qui s'énonce publiquement et qui comme la vocation, est liée à des croyances idéologico-religieuses.</i>	« Je suis ludothécaire » ou bien « je travaille en ludothèque »... ces deux réponses coexistent dans les équipes des ludothèques. Néanmoins l'attachement à ce métier est généralement partagé par une large majorité. « Avec ou sans formation : on ne fait pas ce métier longtemps si on ne le choisit pas »
<i>La profession (sens 2) est le travail que l'on fait, l'emploi que l'on occupe, dès lors qu'il permet d'en vivre grâce à un revenu.</i>	Les personnes travaillant en ludothèque sont majoritairement rémunérées pour l'exercice de leur activité.
<i>La profession (sens 3) est donc l'ensemble des personnes désignées (et se désignant) par le même nom de métier au sens large d'activité semblable.</i>	<ul style="list-style-type: none"> • L'Association des Ludothèques Françaises (ALF) bien que représentante des ludothèques, joue également le rôle de regroupement informel entre pairs, permettant indirectement cette reconnaissance. • Charte, label, définition, fiche métier, référentiel, projet politique, diplôme, formation continue, nomenclature de classification, concept aménagement, outil informatique collaboratif (Wikiludo)... sont autant de preuves d'une recherche de reconnaissance de cette activité autour d'enjeux politique, stratégique... : l'identification d'un métier. • Les formations qualifiantes initiales des ludothécaires contribuent à la reconnaissance de cette activité professionnelle et participent à la prise de conscience des diplômés de faire partie d'un ensemble commun.
<i>La profession (sens 4) est une fonction, une compétence reconnue au sein d'une organisation : le terme « reconnaissance » est au cœur de ce dernier univers de signification récemment remis à l'ordre du jour par le discours politique.</i>	

Tableau 2 : Application de la définition d'une profession par C. Dubar au métier de ludothécaire.

Si le comparatif du tableau N°2 permet d'affirmer que les ludothécaires représentent une profession, il met en évidence un point supplémentaire : la notion d'enjeux révélée par l'évocation régulière de la reconnaissance des ludothécaires. C. Dubar précise qu'étudier une profession c'est en comprendre les enjeux : politiques, éthiques-culturels et économiques.

Cependant nous l'avons vu précédemment, la notion de reconnaissance des ludothécaires n'est visible, au sein de la profession, que depuis très récemment. Pourtant la perception de « ne pas être ou mal » reconnue est un sentiment très fort dans les témoignages des ludothécaires, à la fois actuels et passés. En témoigne le thème du

regroupement de l'ALF de 2014 : « l'identité de la ludothèque »²⁰. L'apparition du besoin de reconnaissance est d'autant plus vif et exacerbé qu'il correspond à l'apparition simultanée d'enjeux économiques associés à la quatrième étape du processus de construction dans l'histoire d'une profession : la reconnaissance d'une compétence ou d'une position dans la société.

Il apparaît nécessaire de s'interroger sur les mécanismes en jeu : de quoi parle-t-on ? Pourquoi vouloir une reconnaissance ? À qui s'adresse-t-elle ? Sur quoi s'appuie-t-elle ? Comment se construit-elle pour les ludothécaires ?

3.2. Une profession et sa professionnalisation

L'étude de la profession des ludothécaires fait appel à différents éléments théoriques issus de la sociologie. Tout au long de nos lectures, nous avons essayé de relier ces concepts au quotidien des ludothécaires. Pour la présentation des concepts sociologiques nous avons choisi l'ordre chronologique d'apparition des théories. La sociologie des professions regroupe plusieurs courants : fonctionnaliste, interactionniste et enfin les diverses sociologies développées actuellement en France.

3.2.1. Les théories de la sociologie professionnelle et le secteur des ludothèques

Le courant fonctionnaliste

Ce mouvement réunit des auteurs d'origines variées et diverses : Durkheim, Parsons, Carr-Saunders, Wilson, Merton ou Wilensky. La spécificité et l'unité sont les deux affirmations de l'approche fonctionnaliste. Ainsi, d'après ces théories fonctionnalistes, il existe des activités qui peuvent devenir des professions et se référer à des savoirs théoriques basés sur des formations longues et spécialisées alors que d'autres ne le peuvent pas.

À cet effet, Wilensky propose une définition des professions suivant une nomenclature²¹ qui lui servira pour démontrer le processus historique de professionnalisation. D'après ces travaux, ce type de groupement se dote progressivement

20 « Les "3 jours" des ludothèques - 2014 : L'identité de la ludothèque », *Le Ludo Blog*, <<https://alfludothèques.wordpress.com/2014/11/24/les-3-jours-des-ludothèques/>>, consulté le 03.01.2016.

21 WILENSKI H.L., « The professionalization of Everyone ? », *American Journal of sociology* (2), s. d., pp. 137-158.

des attributs « fonctionnels ». Tentons son application sur la profession de ludothécaire en 2016.

Critères : une profession doit	Applications de ces critères aux ludothécaires
<i>être exercée à plein-temps</i>	Les équipes des ludothèques sont constituées à 64 % de temps partiel et 6 % des ludothèques fonctionnent sur la base du bénévolat ²² Aujourd'hui la question budgétaire valorise le temps d'accueil au détriment de celui de préparation
<i>comporter des règles d'activité</i>	Il n'y a pas de cadre réglementaire contraignant.
<i>comprendre une formation longue (5 ans et +). Des écoles spécialisées ou des cursus universitaires transformant les connaissances empiriques acquises par expérience en savoirs scientifiques</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Deux licences Professionnelles : Gestion et animation de ludothèque (Bordeaux), ludothécaire médiation jeu (Angers). 2. Licence Sciences de l'Éducation : interventions sociales et culturelles. 3. Master Éducation Formation et Intervention Sociale (EFIS) spécialité loisir, jeu, éducation.(Paris) 4. Le diplôme de ludothécaire du centre de formation aux métiers du jeu et du jouet (Lyon) 5. Brevet Professionnel de la Jeunesse, de l'Éducation Populaire et du Sport (BPJEPS) Animation culturelle « Développer le jeu dans une démarche culturelle » (Grenoble)
<i>posséder des organisations professionnelles</i>	l'Association des ludothèques françaises (ALF) même si elle ne représente pas la totalité des ludothèques, est cette organisation.
<i>comporter une protection légale du monopole</i>	Il existe des documents fondateurs comme la fiche métier, la définition d'une ludothèque...La charte qualité des ludothèques de l'ALF peut être considérée comme un code de déontologie, mais elle nécessite une réévaluation. Ces deux derniers points ne correspondent donc pas totalement à la réalité des ludothécaires de 2016. Même si des travaux de réflexions sont en cours....
<i>avoir établi un code de déontologie</i>	

Tableau 3 : Application de la théorie fonctionnaliste au métier de ludothécaire

D'après l'application stricte de cette nomenclature, il est difficile de classer les ludothécaires comme une profession. Néanmoins, ce petit jeu des questions-réponses permet d'esquisser un rapide état des lieux sur le métier de ludothécaire. De plus, cette conception des fonctionnalistes n'est-elle pas excessive, et par là-même excluante ? Allons voir ce qu'en disent leurs principaux détracteurs : les interactionnistes.

Le courant interactionniste symbolique

Becker, Strauss, Hughes, Goffman, Garfinkel... sont les auteurs du mouvement « interactionniste » qui proposent une méthode de recherche par une double entrée. Cette

²² ALF, Enquête réseau ludos ALF-3 Jrs ALF Paris, 2014, p. 11.en annexe L – Tome 2

méthode s'appuie sur l'observation des interactions et des aspects biographiques liés à une carrière. Leurs critiques portent sur la théorie des fonctionnalistes qui définit des frontières entre les métiers. Ils ne classent pas les professions par rapport à d'autres activités professionnelles mais permettent d'établir un état des lieux pour mieux comprendre la profession concernée. La posture interactionniste valorise les métiers comme forme d'accomplissement de soi.

Pour Hughes, toutes les activités de travail ont une égale dignité et un égal intérêt sociologique. L'étude des interactions et des biographies des acteurs doit permettre de trouver des processus, des pratiques et des problèmes communs à toutes les activités de travail²³. Pour ces auteurs, l'utilisation de l'entretien de recherche doit permettre de restituer une activité professionnelle dans une dynamique temporelle, dans une vie de travail qui inclut l'entrée dans le métier ou l'emploi, le déroulement de l'activité, les bifurcations, les anticipations, les réussites et les échecs. Dans leur approche, les interactionnistes avancent six concepts-clés : licence, mandat, carrière, segments professionnels, mondes sociaux, ordre négocié. Si détailler les théories associées aux six concepts nous semble présenter peu d'intérêt pour l'exposé de la suite de nos recherches, il est cependant nécessaire d'apporter des précisions concernant le concept de segments. Cette théorie est développée dans un article de Bucher et Strauss (1961) et traite de la diversité interne des professions. Leurs constats portent sur des différences concernant les définitions des missions, savoirs, savoir-faire. Ils notent également des différences dans la vision de l'organisation du travail, mais aussi dans l'investissement inégal à propos des activités de recherche ou d'enseignement. D'après ces observations, les professions sont en général composées de quatre segments différents, définis selon leur fonction et leur rapport au savoir et entre lesquels des dissensions sont inévitables. Ce sont : les praticiens, les chercheurs, les enseignants et les administrateurs. Au sein de ces groupes, les individus évoluent en donnant un sens subjectif commun à leurs activités professionnelles.

Pour faire état de l'ensemble du point de vue des interactionnistes, nous proposons d'utiliser une synthèse de ces théories, réalisée par Claude Dubar pour la confronter comme précédemment à la profession de ludothécaire.

23 DUBAR, TRIPIER et BOUSSARD, *Sociologie des professions*, op. cit., 2015, p. 99.

Critères ²⁴	Applications de ces critères aux ludothécaires
<i>Les groupes professionnels (occupational groups) sont des processus d'interactions qui conduisent les membres d'une même activité de travail à s'auto-organiser; à défendre leur autonomie et leur territoire et à se protéger de la concurrence.</i>	Comme précédemment, on peut considérer que l'ALF est cette organisation.
<i>La vie professionnelle est un processus biographique qui construit les identités tout au long du déroulement du cycle de vie, depuis l'entrée dans l'activité jusqu'à la retraite, en passant par tous les tournants de la vie (turning points).</i>	De nombreux ludothécaires arrivent dans cette activité après avoir exercé d'autres activités professionnelles. D'autres aujourd'hui, commencent par celle-ci... Rares sont ceux qui n'ont pas choisi d'exercer cette activité.
<i>Les processus biographiques et les mécanismes d'interaction sont dans une relation d'interdépendance : la dynamique d'un groupe professionnel dépend des trajectoires biographiques (careers) de ses membres, elles-mêmes influencées par les interactions existant entre eux et avec l'environnement.</i>	Nous l'avons déjà évoqué, les ludothécaires ont des origines et des parcours très divers. Néanmoins leur socialisation professionnelle passe par une conversion. Pourtant il paraît encore difficile pour nombre d'entre eux de se projeter dans un futur. Les conditions statutaires, économiques et identitaires sont certainement la cause de cette absence de perspectives. Nous avons également évoqué précédemment l'existence des interactions inter et intragénérationnelles de cette activité professionnelle.
<i>Les groupes professionnels cherchent à se faire reconnaître par leurs partenaires en développant des rhétoriques professionnelles et en recherchant des protections légales. Certains y parviennent mieux que d'autres, grâce à leur position dans la division morale du travail et à leur capacité de se coaliser. Mais tous aspirent à obtenir un statut protecteur.</i>	Les ludothécaires semblent avoir des difficultés à penser ces enjeux de façon coordonnée et collective. L'ALF pourtant en « première ligne » sur ce sujet, semble elle-même en difficulté. De plus l'activité ludique, malgré un net progrès, peine à être prise au sérieux par la société civile.

Tableau 4 : Application de la théorie interactionniste au métier de ludothécaire

Si nous prenons en compte les critères interactionnistes, nous pouvons estimer que ludothécaire est un métier sur le chemin de la professionnalisation.

Cette approche sociologique a mis l'accent sur le fait essentiel que le « monde vécu du travail » ne pouvait se réduire à une simple transaction économique. Le travail quel qu'il soit, constitue un élément-clé de l'être social. Il ne représente pas seulement une partie de la vie d'un individu. Il détermine, en grande partie, son statut social, donc son identité et sa dignité. Si cette approche nous semble très intéressante pour observer les ludothécaires, il n'en demeure pas moins que ces théories sont issues de la culture anglo-

24 DUBAR Claude, TRIPIER Pierre et BOUSSARD Valérie, *Sociologie des professions*, 4e édition, Paris, Armand Colin, 2015, p. 100,101.

saxonne et ne s'adaptent pas totalement au monde du travail français. En effet la « spécificité » française du monde du travail a favorisé l'émergence d'une sociologie particulière, que pouvons-nous en retenir ?

La sociologie des professions en France

Les nouvelles théories trouvent leurs origines dans la sociologie de Weber et Marx. Les auteurs sont : Freidson, Jonhson, Larson, Abbott, Dubar, Champy... Ces théories accordent une part plus importante aux mécanismes sociaux de contrôle des marchés. Elles critiquent le modèle des « professions » des fonctionnalistes en remettant en question les justifications morales ou les motivations vocationnelles des professionnels qui justifient leur monopole et leurs privilèges.

Toutes ces théories tendent à démontrer la dynamique de reconnaissance professionnelle, individuelle et collective des activités de travail. Le point commun de celles-ci est la centralité de l'État ou de l'action publique. Claude Dubar explique que l'activité de travail ne peut être observée de manière unifiée. Aussi préfère-t-il au terme « profession » celui de « groupe professionnel ». Ce terme a ainsi donné son nom à un courant de la sociologie des professions.

Parallèlement à ces travaux, Florent Champy tente de réconcilier les théories fonctionnalistes et interactionnistes en créant une typologie des métiers basée sur un nouveau concept et définit comme une nouvelle voie pour la sociologie : le Holisme compréhensif²⁵. La notion de « pratique prudentielle » ici centrale, est inspirée des « activités prudentielles » d'Aristote décrite par : l'interprétation d'indices, la pratique de l'inférence et de la réflexivité.

Cet idéal-type est composé de quatre groupes :

- Les Professions à pratique prudentielle

Architectes, médecins, journalistes, magistrats, chercheurs, avocats, managers... sont des exemples de professions à pratique prudentielle. Pour entrer dans cette catégorie, il faut que la profession remplisse impérativement quatre conditions que nous décrirons ultérieurement.

- Les métiers protégés : professions assermentées ou marchés fermés

Huissiers de justice, commissaires-priseurs, notaires, experts-comptables sont des

²⁵ CHAMPY Florent, *Nouvelle théorie sociologique des professions*, Paris, - PUF, 2011.

exemples de professions assermentées ou bien exerçant sur des marchés fermés. Ici, ce n'est pas l'autonomie qui est protégée mais l'activité. Ce sont des professions qui bénéficient d'une protection sous forme de délégation de l'État.

Ces deux catégories de professions sont caractérisées par la présence : d'un monopole, de la protection du titre de la profession, de la réglementation de l'accès aux métiers et à leur exercice, d'une prestation de serment. En cela, F. Champy rejoint les théories fonctionnalistes.

- Les métiers non protégés à pratique prudentielle

F. Champy les évoque comme une fiction théorique. Ce sont des métiers ayant des pratiques prudentielles mais sans autonomie. Sont cités : les policiers, les militaires ou les travailleurs sociaux.

- Les petits métiers

Ce sont tous les métiers développant des activités où la pratique prudentielle tient une place marginale.

Si cette théorie permet le rapprochement des visions fonctionnaliste et interactionniste elle n'en établit pas moins une hiérarchie dans l'organisation du travail de notre société. Cette dénomination induit une infériorité de ces métiers vis-à-vis des autres. Enfin, les quatre critères décrivant l'idéal-type des professions à pratique prudentielle sont des notions qui nécessitent une appropriation préalable complexe et difficilement maîtrisable. Néanmoins, son approche met en lumière la recherche d'autonomie des professionnels dans le but de définir leur propre activité. Pour lui, cette « protection » est indispensable à l'exercice de professions à pratique prudentielle et/ou assermentées parce qu'elles ont des responsabilités vis-à-vis de la société (médecin, architecte...). Or C. Dubar explique que toutes les activités professionnelles sont à la recherche de cette autonomie. Il est donc en désaccord avec l'analyse de F. Champy. Autre point de désaccord avec celui-ci, l'étude unifiée d'une profession. En effet, la théorie du Holisme compréhensif est basée sur le principe suivant : il faut penser ensemble, unité et diversité par l'étude de cas unique d'une profession. C'est-à-dire étudier en premier lieu l'unité de la culture d'une profession déterminée, puis en un second temps, la diversité de ses pratiques. F. Champy explique que cette approche est destinée aux professions qu'il a définies comme étant des professions à pratique prudentielle. Pour les autres catégories présentes dans sa nomenclature, il valide

les méthodes interactionnistes.

Afin d'illustrer son désaccord avec cette théorie, Claude Dubar nous donne sa définition « universelle » d'un professionnel :

« - est un professionnel celui qui a du savoir-faire : habile, expérimenté maîtrisant ses gestes et ses émotions, impliqué et concentré dans son travail, économe de ses efforts, mais produisant des résultats de qualité ;
 — est professionnel aussi celui qui sait et aime le travail bien fait, qui a la déontologie de l'œuvre sobre en ressources mais performante ;
 — est professionnel enfin celui qui travaillant dans une grande incertitude, parvient à convaincre de son utilité et à fidéliser sa clientèle. »²⁶

Effectivement, ces traits semblent pouvoir s'appliquer à toutes les professions. Mais alors, qu'en est-il des professions à pratique prudentielle de F. Champy ? C. Dubar renvoie ces travaux aux analyses s'appuyant sur l'observation de professions ayant comme activité le « service à la personne » :

« (...) suppose une socialisation professionnelle privilégiant l'expérience, l'interprétation d'indices, l'inférence et la réflexivité. (...) Tous ces apprentissages constituent un processus de professionnalisation au troisième sens²⁷ précédemment distingué mettant au centre la reconnaissance de l'activité »²⁸

Les ludothécaires qui assument une fonction d'accueil et de conseil auprès d'un public, sont-ils pour autant des professionnels qui rentrent dans la catégorie de service à la personne ? Nous allons pour cela essayer d'appliquer les critères de pratiques prudentielles à celles des ludothécaires²⁹.

Critères professions prudentielles	Applications de ces critères aux ludothécaires
<i>ce sont des métiers</i>	Si l'on reprend le sens 2 de la définition de C. Dubar dans le tableau N°2, ludothécaire est un métier au sens donné par F. Champy
<i>les acteurs de ce métier traitent de problèmes propices à une approche prudentielle :</i> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Fait de traiter de problème ou de situation singulière, complexe à l'issue incertaine.</i> 2. <i>Fait que les savoirs et savoir-faire ne soient pas formalisables.</i> 	La diversité des accueils, la médiation de différents publics avec des supports divers et une seule activité le jeu, correspondent à ce critère. L'activité jeu est définie à la fois par Caillons et Brougère comme une activité incertaine. Mais le jeu possède d'autres caractéristiques qui accentuent ce phénomène d'incertitude. Toutes les formations de ludothécaires comprennent de nombreuses heures de stages pratiques afin d'intégrer ces savoirs ou savoir-faire non formalisables.

26 DUBAR, TRIPIER et BOUSSARD, *Sociologie des professions, op. cit., 2015, p. 319.*

27 Voir notre tableau N°2

28 DUBAR, TRIPIER et BOUSSARD, *Sociologie des professions, op. cit., 2015, p. 318.*

29 CHAMPY, *Nouvelle théorie sociologique des professions, op. cit., 2011, p. 148.*

Critères professions prudentielles	Applications de ces critères aux ludothécaires
<i>La démarche prudentielle est directement une application des savoirs et savoir-faire spécialisés du métier.</i>	Le contenu de la formation de la licence professionnelle Gestion Animation Ludothèque témoigne de l'existence de ces savoirs techniques, théoriques et pratiques
<i>La position des acteurs du métier dans la division du travail leur permet de mener effectivement une part significative de leur activité de façon prudentielle (rapport à l'autonomie d'orientation).</i>	Il est très difficile aujourd'hui d'évaluer le niveau d'autonomie générale des ludothécaires tant les conditions de pratiques sont variables d'un cas à l'autre.

Tableau 5 : Application de la théorie des professions à pratique prudentielle au métier de ludothécaire

Malgré des réponses positives aux critères de la théorie de F. Champy, il reste difficile de comparer l'incertitude du résultat d'un choix d'un médecin à celui d'un ludothécaire. Pour cette raison, nous ne classerons pas les ludothécaires dans la catégorie des professions à pratique prudentielle. Cependant avec cet exercice on perçoit mieux l'idée qu'une profession doit d'abord être définie dans sa globalité puis dans ses diversités. Cette affirmation renforce l'intérêt pour la théorie de segmentation interactionniste proposée par F. Champy qui décrit trois types de segments.

Il y a tout d'abord les segments de types « hétéronomes qui résultent de la différenciation des demandes adressées à la profession, en fonction de la répartition géographique des clients ou de leur position dans la stratification sociale »³⁰. Pour les ludothèques, les professionnels connaissent l'impact de la nature de l'implantation d'une ludothèque sur un territoire donné. Les variables sont par exemple : la composition de la population, la situation géographique ou économique.

Ensuite, F. Champy décrit la segmentation « organique qui est la conséquence d'une division du travail à l'intérieur de la profession, qui est rendue nécessaire par l'impossibilité, pour un seul de ses membres, de maîtriser l'ensemble des savoirs et des savoir-faire qui seraient nécessaires pour prendre en charge toutes les tâches dévolues au groupe ».³¹ Si la spécialisation réduit la concurrence interprofessionnelle, poussée à l'excès elle est décrite comme étant un facteur déstabilisant la solidité d'une profession puisque cela revient à lui faire perdre son unité. Cependant, cette forme de segmentation, basée sur des valeurs communes partagées, permet aux membres d'une profession d'être

30 CHAMPY Florent, *La sociologie des professions*, 2e édition, Paris, PRESSES UNIVERSITAIRES DE FRANCE - PUF, 2012, p. 129.

31 *Ibid.*, p. 130.

complémentaires et favorise les échanges et la solidarité entre eux. Sur ce point, le monde des bibliothèques est caractérisé par une grande diversité et de grandes inégalités.

Enfin nous avons la segmentation « agonistique » qui concerne selon F. Champy, exclusivement les professions à pratique prudentielle. Elle est due à « la diversité des options qui s'offrent aux membres des professions à pratique prudentielle, quand ils doivent lever les incertitudes inhérentes à leur travail »³². Comme son nom l'indique, elle est source de conflits et luttes qui peuvent être violentes et visibles à l'extérieur de la profession. Mais cette segmentation n'est pas antinomique de l'unité d'une profession. Elle est même décrite comme utile puisqu'elle fait partie d'un processus qui permet l'adaptation de la profession à des évolutions sociales externes. A l'inverse, la réflexivité et le sens critique des membres d'une profession sont considérés comme utiles pour la société où ils agissent, car ils participent à une critique de cette dernière.

Pour conclure ce chapitre sur l'étude par les sociologues des activités professionnelles, et si nous devons retenir un seul point commun à toutes ces théories sociologiques, ce serait l'intérêt des professions pour leur autonomie. En effet, les sociologues semblent unanimes sur ce point. Ils constatent tous une tendance à la diminution ou à la dé-régularisation de l'autonomie des activités professionnelles. A ce propos, C. Dubar explique :

*« Il n'y a pas de professions « établies » mais des processus de structuration et de déstructuration professionnelles dont les rythmes historiques, les formes culturelles et juridiques , les configurations politiques sont très variables. »*³³

Il apparaît que les professions sont en constante concurrence. La reconnaissance devient alors un enjeu économique dont la qualification et la compétence constituent les vertus cardinales de ces professions. Une approche que nous allons développer dans le chapitre suivant.

3.2.2. Du modèle de la qualification à celui de la compétence

Un premier accord en 1976 validera les quatre critères principaux de la compétence : autonomie, responsabilité, type d'activité, connaissances requises. Au cours des années 1980, le monde du travail en France passe de la logique de qualification à celle de la compétence. Dorénavant, chaque individu se devra d'acquérir et combiner savoirs,

³² *Ibid.*, p. 135.

³³ DUBAR, TRIPIER et BOUSSARD, *Sociologie des professions, op. cit.*, 2015, p. 331.

savoir-faire et savoir-être. A ce stade, il faut définir ces trois notions.

Le savoir regroupe l'ensemble des connaissances formalisées. Il peut être traduit par : « j'ai appris, j'ai compris. Je sais ». Le savoir-faire regroupe la mise en œuvre du savoir. Il peut être traduit par « j'applique, je pratique, je respecte la procédure. Je fais ». Le savoir-être est une attitude adaptée. Il peut être traduit par : « j'adapte mon attitude et mon comportement. J'agis en conséquence. Je suis. ».

Pour les ludothécaires, les compétences sont définies dans la fiche métier. Celles-ci sont divisées en deux grands groupes : activités principales et activités spécifiques. Ces compétences sont réparties en : savoir et savoir-faire. Pourtant parmi toutes les compétences mentionnées, aucune ne définit formellement la compétence ludique, c'est-à-dire « savoir agir dans le contexte du jeu ». Le « donner à jouer » dans les définitions des ludothèques de l'ALF de 2004 et 2016 semble être la seule référence se rapprochant de cette idée. Cette notion est insatisfaisante car trop imprécise. Néanmoins, ces outils sont reconnus par la profession comme de véritables éléments de professionnalisation.

Actuellement, les équipes des ludothèques sont constituées à 68 % de un à trois salariés³⁴. En autorisant le cumul des compétences sur un petit nombre de personnes, la petite taille de ces équipes est un facteur qui amplifie le résultat du changement qualification/compétence. Dans ces petites équipes, les ludothécaires sont tout à la fois responsables de la gestion d'un service, d'une équipe, d'une collection, de la communication (interne/externe) de la ludothèque, de l'animation et de l'accueil des publics...L'accumulation des différentes fonctions d'une équipe sur un nombre restreint de personnes favorise l'inéquation entre le poste, la fonction et les moyens associés à la réalisation des missions. Il y a donc pour les ludothécaires un « travail prescrit » et un « travail réel » qui impliquent une polyvalence ou une capacité d'adaptation et un fort investissement, des caractéristiques propres à la compétence professionnelle que nous allons aborder sous l'angle de la professionnalisation.

3.2.3. La professionnalisation, un terme équivoque

Le modèle de la compétence implique le basculement vers une individualisation du travail. Ce bouleversement modifie la perception et l'identité professionnelle des salariés et accélère le processus de professionnalisation. Ce terme apparaît en France dans

³⁴ ALF, *Enquête réseau ludos ALF-3 Jrs ALF Paris, 2014, p. 10. extraits en annexe L-Tome 2*

les années 1990. Il est associé au paradigme suivant : « *l'individu acteur et auteur de sa vie professionnelle* »³⁵. Cette formule fait référence à un nouveau type de professionnel :

*« qualifié, formé / compétent, reconnu ». Il doit être capable de « prendre des initiatives », de « faire évoluer son poste », de « dire sa contribution singulière aux objectifs de l'organisation »*³⁶.

Nous avons vu précédemment que le mot « profession » était porteur d'une polysémie. Il en est de même pour le terme « professionnalisation ». En effet selon le locuteur qui l'emploie, il y a deux manières de l'entendre.

Le professionnalisme est une injonction managériale, liée à une exigence de résultats imposée par des critères de gestion. Par exemple, les ludothécaires se doivent de connaître l'état de leur fonds afin d'en prévoir le renouvellement et d'en assurer la transmission la plus adaptée à leurs publics.

La professionnalité est une revendication d'identité, une recherche de reconnaissance et d'accomplissement de soi des « professionnels ». Pour les ludothécaires, cela pourrait être le passage du statut de bénévole à celui de salarié. Dans le cas de cette profession, on peut ajouter la reconnaissance du jeu comme outil de développement légitime et sérieux.

Le terme professionnalisation est donc complexe dans ses acceptations. Il est également difficile à examiner, tant il implique d'étudier à la fois des aspects temporels et sociaux. Comprendre ce processus nécessite l'observation et la prise en compte d'une multiplicité d'acteurs, d'enjeux et d'injonctions. C'est pourquoi D. Demazière décrit la professionnalisation ainsi :

*« La professionnalisation n'est donc pas la reconnaissance d'un groupe professionnel, mais elle désigne un phénomène plus large : la diffusion de normes de professionnalité sous la double impulsion de demandes de reconnaissance de travailleurs et de formulations d'exigences de la part de leurs partenaires. La qualité de professionnel peut alors être considérée comme une exigence généralisée dans le monde du travail : chacun se doit d'être professionnel, de sorte que le professionnel renvoie de plus en plus à la figure du travailleur qualifié, expert, autonome, animé par des valeurs d'engagement et de responsabilité et impliqué dans une activité expressive et créative. »*³⁷.

Donc la professionnalisation n'est pas seulement l'affaire des professionnels d'un groupe. Plus globalement, il s'agit d'interactions, d'échanges, de rapports de forces, de

³⁵ DUBAR, TRIPIER et BOUSSARD, *Sociologie des professions*, op. cit., 2015, p. 302.

³⁶ *Ibid.*, p. 313.

³⁷ DEMAZIERE Didier, « Professionnalisations problématiques et problématiques de la professionnalisation », *Formation Emploi* (108), 2009, pp. 83-90.

négociations entre ces professionnels et un ensemble d'autres acteurs. Ces protagonistes extérieurs au métier expriment et imposent aux ludothécaires des exigences professionnelles offrant une autre conception du travail.

On retrouve également le profil du nouveau professionnel évoqué précédemment : travailleur qualifié, expert autonome, animé par des valeurs d'engagement et de responsabilité et impliqué dans une activité expressive et créative. Ces caractéristiques correspondent au quotidien des ludothécaires. À travers leurs relations avec les partenaires traditionnels des ludothèques (Caisse d'Allocations Familiales, politique de la ville, municipalité, intercommunalité, éducation nationale, etc.) ils connaissent parfaitement les tensions que soulèvent ces enjeux et ces injonctions. Cette situation est vécue d'autant plus fortement que l'activité ludique, comme nous l'avons déjà évoquée, est souvent perçue négativement par les institutions qui pensent que « jouer pour jouer » ne suffit pas, payer pour du jeu « libre » n'est pas bien perçu... La somme de ces enjeux et injonctions sociétales est à l'origine du processus de professionnalisation des ludothécaires. Ainsi, pour C. Dubar, le terme professionnalisation « *peut se définir comme un processus de fabrication par la formation, l'organisation et l'expérience d'un membre s'intégrant à un collectif de travail et devenant reconnu par tous ses partenaires.* »³⁸.

Le débat sur la professionnalisation résume et révèle donc des enjeux à la fois sociaux et théoriques de notre époque. On retrouve des domaines évoqués précédemment : organisations professionnelles, formations, État, une mutation de l'organisation du travail dans notre société et une construction continue et globale d'un professionnel basé sur des interactions multiples (institutions, publics, partenaires...).

3.2.4. La formation des ludothécaires au cœur du processus

La formation est un élément incontournable pour la reconnaissance d'une profession. Le métier de ludothécaire n'échappe pas à la règle. Annie Chiarotto, à l'issue de son travail sur les ludothèques, l'appelle ainsi de ses vœux :

« (...) Le jeu de l'enfant ne peut pour autant se satisfaire de bonne volonté. Il mérite disponibilité et compétence : des vertus que l'on ne peut exiger que dans le cadre d'un métier officiellement reconnu. Puisse la formation activer le processus de cette reconnaissance !³⁹ »

Mais lorsque l'on parle de formation professionnelle en France, il est important de

³⁸ DUBAR, TRIPIER et BOUSSARD, *Sociologie des professions, op. cit., 2015, p. 315.*

³⁹ CHIAROTTO ANNIE, *Les ludothèques, op. cit., 1991, p. 187.*

distinguer deux cycles : le cycle de la formation initiale et celui de la formation continue. Ces formations peuvent parfois être accessibles par les deux types de publics visés (étudiant et adulte en formation continue). À l'inverse certaines ne sont accessibles que pour un seul type de public. Une autre distinction est importante : il s'agit de la différence entre qualifiante et diplômante. Les formations qualifiantes sont des formations à visées professionnelles suivies dans le cadre de la formation continue. Elles ne permettent pas l'obtention d'une certification, mais peuvent être reconnues par les conventions collectives d'une branche. Elles visent une utilisation immédiate dans la sphère professionnelle à travers le développement de compétences ou de qualifications nécessaires à la bonne conduite du poste de l'intéressé. Ces formations ont principalement pour objectif d'être immédiatement opérationnelles.

Les formations diplômantes permettent d'obtenir un diplôme d'État reconnu et aux acteurs externes d'évaluer facilement le niveau et de déduire le nombre d'années d'étude effectuées (Licence, Master...). Ces diplômes sont actuellement harmonisés sur toute l'Europe.

Enfin, les formations certifiantes ont une visée professionnelle, elles s'adressent uniquement à un public d'adultes déjà entrés dans la vie active. Elles donnent lieu à la délivrance d'une certification qui permet de justifier de la validation de la formation. Les certifications font l'objet d'un classement de I à V, du plus haut niveau au plus bas. Ce classement est fonction du niveau de qualification visé et du niveau de responsabilité professionnelle auquel il donne accès. Il y a trois cas de formations certifiantes : les diplômes délivrés au nom de l'État (via les ministères), les titres professionnels enregistrés au Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP) délivrés par des organismes de formation et les Certificats de Qualification Professionnelle (CQP). Le titre professionnel est une certification délivrée par le Ministère de l'emploi qui permet à son titulaire de justifier du suivi d'une formation lui ayant permis d'acquérir certaines compétences et qualifications spécifiques transposables dans le cadre de ses activités professionnelles. Alors que le CQP est une certification spécifique à la branche par laquelle le certificat a été créé et qui est reconnue par les entreprises du secteur. Ce n'est pas un diplôme puisqu'il n'est pas officiellement reconnu par l'État, mais plutôt une certification mise en place par les acteurs clés d'une ou plusieurs branches et dont la qualité est

officiellement reconnue par le monde professionnel, car au plus près de la réalité des métiers et des problématiques de la branche.

Ainsi, pour être reconnu, un métier doit développer une filière de formation. Comment celle des ludothécaires s'est-elle mise en place ? Et où en est-elle aujourd'hui ? En reprenant les éléments du tableau N°1 avec ses cinq époques retenues précédemment, reconstituons le chemin parcouru d'hier à aujourd'hui. Selon les époques, quelles études permettent de devenir ludothécaire ?

Dans un premier temps, de 1967 à la fin des années 1990, ce sont les formations issues des organismes de formation de l'Éducation populaire qui sont les acteurs principaux de la formation. On ne forme pas encore des ludothécaires mais plutôt des animateurs spécialisés dans l'activité jeu.

Dans un second temps, l'apparition de la première formation universitaire est le fait notable de la décennie 1990-2000. Les formations issues du secteur de l'animation sont toujours très présentes. C'est à cette période que l'ALF développe ses premières formations. À cette époque, posséder un diplôme de ludothécaire n'était pas la norme, les probabilités d'entrée en poste avec un autre diplôme étaient plus fortes.

Dans le milieu des années 2000, débute un troisième temps. C'est au cours de cette période qu'émerge un troisième acteur dans la formation des ludothécaires : le Centre National de Formation aux métiers du jeu et du jouet (FM2J). La création de cette entité et de ce nouvel équipement est une évolution des activités émanant de l'association Quai des Ludes. Cette époque réunit à la fois les effets de la création des Licences professionnelles en 1999 et le discours de l'ALF retranscrit à travers sa charte qualité et sa définition des ludothèques. Le diplôme de ludothécaire est une valeur ajoutée, à la fin des années 90, et devient un critère d'embauche au début des années 2000. Pour preuve, les appels d'offres mentionnent les diplômes de ludothécaires au même titre que l'expérience.

C'est en 2011 (décembre) que la profession valide la fiche métier en l'inscrivant au répertoire opérationnel des métiers et des emplois⁴⁰.

Nous pouvons maintenant aborder la question de l'organisation des formations diplômantes de ludothécaires. Nous avons identifié quatre caractéristiques, dont trois sont

40 « Fiche Rome (Répertoire Opérationnel des Métiers et de Emplois) - K1601 - Gestion de l'information et de la documentation - K1601_priorise.pdf ». En ligne: <http://idcnc.nc/wp-content/uploads/idcnc/fiches-rome-pdf/K1601_priorise.pdf>, consulté le 13.07.2016.

aisément identifiables : des niveaux de diplômes (1 à 4), des organismes de formations (4), des intitulés (master, licence professionnelle, titre et brevet). Il est plus difficile de cerner la quatrième caractéristique qui correspond à la définition du profil des emplois accessibles. Néanmoins cela nous donne la synthèse suivante pour les formations diplômantes.

Niveau	Intitulé	Lieu	Emplois accessibles
I	master « éducation, formations, interventions sociales » (EFIS), spécialité : loisir, jeu, éducation et domaine : sciences humaines et sociales.	Université Paris XIII	Ludothécaire – Formateur – Responsable de structure de loisirs – Chef de projet (multimédia, outil ludo-éducatif) – Consultant dans le domaine du jeu et du loisir – Concepteur de jeux – Responsable d'études.
II	licence sciences de l'éducation , parcours « Médiations Culturelles et Interventions Éducatives » (MCIE) qui ouvre au métier de ludothécaire.	Université Paris XIII	Le secteur d'activité est celui de l'intervention culturelle et éducative. Ludothèques, Bibliothèques/Médiathèques, Espaces Publics Numériques (EPN). Ludothécaire de niveau II ; Médiateur du livre ; Responsable de projets multimédia ; Responsable de projets culturels
	licence professionnelle Ludothèque et médiation par le jeu	Université Angers (Cholet)	Emplois accessibles : Directeur, directeur adjoint, Médiateur par le jeu, animateur ludothécaire
	licence professionnelle commerce option « conception, et distribution spécialisée jeux et jouets	Université Angers (Cholet)	Responsable de magasin, commercial, technique – Conseiller de ventes...
	Licence professionnelle « Gestion et Animation de Ludothèque » (GAL) ⁴¹	IUT ⁴² de Bordeaux	responsabilités de direction, de gestion et d'animation de ludothèques.
III	Certification : Ludothécaire Enregistrée au Répertoire National des certifications professionnelles (RNCP)	FM2J ⁴³ , Lyon	Dans une ludothèque, un pôle de jeux, une maison des jeux, structures associatives ou municipales, dans un lieu de jeu intégré à d'autres institutions telles que centres sociaux, Maison des Jeunes et de la Culture (MJC), écoles, comité d'entreprises, hôpitaux...
	Diplôme Universitaire (D.U) Gestion Animation Ludothèque	IUT de Bordeaux	
IV	Brevet : B.P.J.E.P.S ⁴⁴	Maison des jeux de Grenoble	Animateur culturel
	Diplôme animateur-jeu	FM2 J, Lyon	Animer, gérer et évaluer des espaces de jeu

Tableau 6 : Synthèse des formations diplômantes de ludothécaire en 2015-2016

41 Changement de nom à la rentrée 2016 : Médiation par le jeu et gestion de ludothèque

42 IUT : Institut Universitaire de technologie

43 FM2 J : Centre national de Formation aux Métiers du Jeu et du Jouet

44 B.E.P.J.E.P.S : Brevet Professionnel de la Jeunesse, de l'Éducation Populaire et du Sport

À celles-ci s'ajoutent les formations continues dispensées par l'ALF et les autres acteurs de la formation continue : FM2J, le CNFPT pour la région Midi-Pyrénées, les maisons des jeux de Grenoble ou de Nantes... Il est très difficile de réaliser un inventaire complet de ces formations. D'une part, il n'existe pas de coordination ou même de lieu réunissant les propositions, d'autre part, ces formations ne sont pas systématiquement reconduites d'une année sur l'autre.

Les quatre principaux sites des formations diplômantes : Paris, Bordeaux, Lyon et Cholet (Angers) sont indépendants les uns des autres. Il n'y a pas d'harmonisation des enseignements entre établissements. Certaines spécificités apparaissent à la lecture des emplois accessibles à l'issue des formations. A ce propos, on remarquera que toutes ces formations, exceptées celle de l'IUT G.A.L, annoncent la possibilité d'exercer ailleurs qu'en ludothèque.

On notera également une répartition géographique inégale des lieux de formation, une disparité des diplômes, une information non structurée et confuse. Si l'on se réfère aux résultats d'une enquête réalisée récemment⁴⁵, basée sur un échantillon de 188 réponses, la répartition des formations suivies par les ludothécaires ressemblerait à ceci :

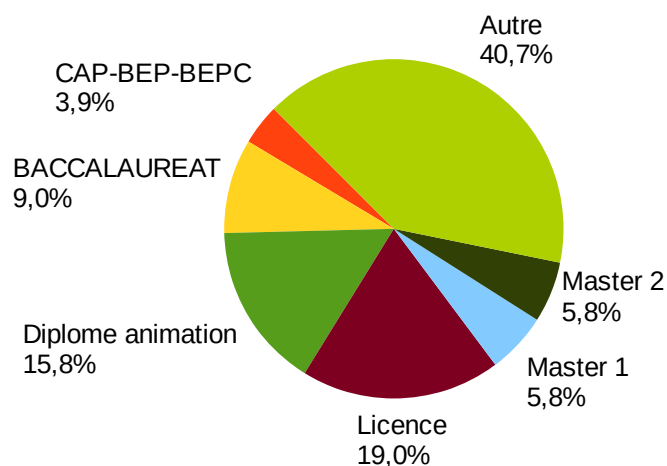


Illustration 1 : Diagramme de répartition des diplômes des ludothécaires en 2014

Il y a dans ces résultats, une part importante d'inconnu (40,7 %), d'autre part s'il est fait mention de « diplôme de l'animation », les « diplômes de ludothécaire » ne sont pas précisés. Mais il est possible de répartir ces résultats en trois groupes : cursus non

⁴⁵ DE MIOLLIS ANNE, *Une redéfinition du travail de ludothécaire fondée sur une analyse de leur activité effective, Mémoire master 2 Education, enseignement, formation parcours « formation d'adultes, accompagnement professionnel et qualité de vie au travail », Université Nice Sophia Antipolis, 2014.*

universitaire, universitaire et autres. Parmi les réponses données dans la catégorie « autres », l'auteur identifie 38 réponses concernant la filière des formations de ludothécaires. En suivant la répartition des diplômes selon le critère « cursus universitaire » ou « cursus non universitaire » on aboutit à ce résultat :

Formations ludothécaires cursus universitaire	Formation ludothécaires non universitaire
17 DUGAL	1 BEATEP
1 diplôme de ludothécaire Bac+2	2 BEPJEPS
3 licences professionnelles (pas de précision sur l'intitulé)	4 formations FM2 J
	10 certificats ludothécaire
Soit 21 réponses	Soit 17 réponses

Tableau 7 : Répartition des réponses « autres » selon le critère « cursus ou non universitaire »⁴⁶

Il est donc possible de réduire la part de la catégorie « autres » à 20 % et obtenir cette répartition globale⁴⁶ :

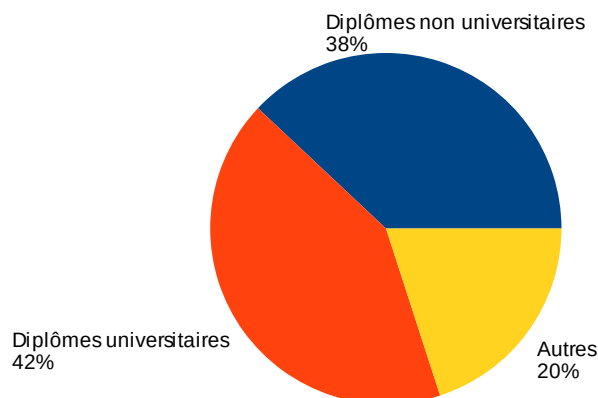


Illustration 2 : Répartition des diplômes des ludothécaires selon le critère du cursus universitaire en 2014

D'après les résultats de cette enquête, les chiffres donnent une légère avance aux formations universitaires.

L'évolution des formations s'est faite en trois temps : des formations issues du secteur de l'animation puis l'apparition de formations universitaires et enfin d'un centre national de formation aux métiers du jeu et du jouet. Il est difficile avec les résultats des enquêtes actuelles d'aller plus loin dans les analyses. Néanmoins il serait intéressant au cours des prochaines années, d'étudier l'évolution de ce phénomène. Si l'écart en faveur

⁴⁶ *Ibid.*, p. 31.

des formations longues, universitaires et spécialisées, s'accroît, cela tendrait à confirmer la théorie de R. Bourdoncle, c'est-à-dire la différence entre un métier et une profession basée sur la forme de transmission des savoirs savants qui « se professe » et implique une « rationalisation discursive ». Enfin, la présence régulière de la formation continue au côté des formations « initiales » soutient l'hypothèse d'une profession qui construit ses savoirs. En effet au cours de ces formations, les ludothécaires s'approprient leurs savoirs sur la base d'échanges, d'enrichissements mutuels et d'analyses de pratiques.

Toutes ces observations démontrent en quoi et comment la formation devient un levier utilisé pour la reconnaissance de la profession. Mais d'après Nathalie Roucous, ce n'est pas le seul critère : « (...) même lorsqu'il existe une profession constituée, les conceptions du métier peuvent varier »⁴⁷, elle précise : « On peut donc supposer, qu'au-delà de la formation, les objectifs de la ludothèque soient aussi définis en fonction de la conception générale de la vie de chaque professionnel. »⁴⁸. Il devient nécessaire d'étudier les processus de socialisation et de construction d'identité des ludothécaires.

3.3. De la socialisation professionnelle au concept de l'identité professionnelle

Régulièrement dans le monde du travail, les difficultés évoquées par les professionnels font état d'un « manque de reconnaissance » sans plus de détail. Ce sentiment est également très répandu parmi les ludothécaires. Or la question sous-jacente est : par rapport à qui ou par rapport à quoi ? Les concepts de socialisation et d'identité peuvent répondre en partie à ces interrogations, car ils sont le chemin de la reconnaissance de l'individu. Mais, là encore, de quoi parle-t-on ?

3.3.1. La socialisation

Assez souvent, la socialisation est associée à la période de l'enfance. Ce processus de construction est définie comme :

« (...) mécanismes de transmission de la culture ainsi que la manière dont les individus reçoivent cette transmission et intériorisent les valeurs, les normes et les rôles qui régissent le fonctionnement de la vie sociale. »⁴⁹

47 ROUCOUS, *La ludothèque et le jeu. Les représentations sociales de l'enfant d'une institution de loisirs.*, op. cit., 1997, p. 174.

48 ROUCOUS et BROUGERE, « Le métier du ludothécaire », doc. cit., 2003, p. 175.

49 PAUGAM Serge, *Les 100 mots de la sociologie*, Paris, Presses Universitaires de France - PUF, 2010.

Au cours des premières années de vie, se développe la socialisation primaire. Il n'y a pas d'apprentissage « formel » ni de réelle conscience de participer à ce processus.

Les travaux de P. Berger et T. Luckmann⁵⁰ ont défini une théorie opératoire de la « socialisation secondaire ». Elle se fonde sur les acquis de la socialisation primaire. Elle permet de s'intégrer à des groupes spécifiques, chaque individu est préparé aux différents rôles sociaux et aux différents statuts qui seront les siens au cours de sa vie. Elle n'est jamais achevée, ses résultats sont provisoires et sujets à la remise en question. La « socialisation secondaire » incorpore les savoirs spécialisés (vocabulaire, procédures...).

Ce sentiment d'une construction permanente est présent dans les propos des ludothécaires interrogés par N. Roucoux.

« L'exercice du métier est donc présenté par les ludothécaires de façon très vague comme l'aboutissement d'une combinaison entre formations, expériences, itinéraire personnel et tempérament, combinaison désignée par le terme flou de personnalité. »⁵¹

Cette socialisation professionnelle est donc nourrie par des interactions entre différents horizons. Les techniques professionnelles complètent le mécanisme de ce processus : pour les ludothécaires on retrouve l'usage d'un vocabulaire spécifique issu de la classification ESAR, de logiciel de gestion spécifique de ludothèque. Ainsi le concept de la socialisation participe à la construction de l'identité sociale et professionnelle. C'est ce que nous allons vérifier au cours du chapitre suivant.

3.3.2. D'une identité sociale à une identité professionnelle : un cheminement

Le concept de l'identité étant vaste, nous proposons d'appuyer nos propos à partir de la définition que nous soumet C. Dubar.

« résultat à la fois stable et provisoire, individuel et collectif, subjectif et objectif, biographique et structurel, des divers processus de socialisation qui conjointement, construisent les individus et définissent les institutions »⁵².

Donc l'identité individuelle se modifie en permanence, en articulant toutes les expériences vécues par l'individu. Les interactions entre différents environnements permettent d'obtenir une construction équilibrée mais éphémère. De plus ce processus

50 BERGER Peter et LUCKMANN Thomas, *La Construction sociale de la réalité - 3e éd. -*, Paris, Armand Colin, 2012 (Bibliothèques des classiques).

51 ROUCOUS, *La ludothèque et le jeu. Les représentations sociales de l'enfant d'une institution de loisirs.*, op. cit., 1997, p. 301.

52 DUBAR CLAUDE, *La socialisation*, 4^e édition, Paris, Armand Colin, 2010.

intègre deux composantes :

- l'identité « pour soi » renvoie à l'image que l'on se construit de soi-même,
- l'identité « pour autrui » renvoie à l'image que l'on se construit de soi-même pour les autres.

Concernant le personnel d'une ludothèque, nous l'avons vu dans la définition du sens « 1 » (déclaration) du mot profession de C. Dubar : « on choisit d'être ludothécaire ». Or exercer ce métier induit de la part du ludothécaire la constitution d'une identité sociale avec une sensibilité particulière et le développement des capacités d'adaptation et de compréhension des évolutions vis-à-vis de la société.

Les ludothécaires s'estimant régulièrement victimes de la connotation péjorative de l'activité ludique, ils sont « sensibles » à l'image qu'ils renvoient aux autres.

S'agissant de leur construction d'identité, on peut supposer que les premiers ludothécaires ne pouvaient faire appel qu'à leur identité personnelle et à leur savoir-faire, et pour exister, ils n'ont pas eu d'autre choix que de se reposer essentiellement sur leur identité personnelle. Cependant :

« la reconnaissance dans le monde du travail, n'est pas directement la reconnaissance de l'individu, mais de ce qu'il sait faire : si n'importe qui peut faire ce que je fais, je ne suis personne. »⁵³

Si la culture d'une identité sociale singulière semble importante, elle reste insuffisante pour être reconnu en tant que professionnel. Le savoir-faire et les savoirs sont tout aussi nécessaires à la reconnaissance. Le premier diplôme universitaire de ludothécaire est créé en 2000⁵⁴. Pourtant pour les premiers ludothécaires bénévoles et ceux n'ayant pas reçu une formation spécialisée en ludothèque, cela n'a pas été un frein à l'innovation et à la création. Au cours de leurs expérimentations, ils ont puisé dans leurs ressources personnelles : soit dans leur formation professionnelle d'origine soit dans leurs savoirs individuels. C'est ainsi que cette profession s'est construite comme nous pouvons le lire dans un document de l'Association des Ludothèques de l'île-de-France (ALIF) « Ludothécaire : mythe ou métier » :

« Le métier de ludothécaire naît quand :

- *le sujet prend conscience que son activité est un métier*

⁵³ ALIF COLLECTIF, « Ludothécaire : mythe ou métier », Paris, ALIF, 1994, p. 5.

⁵⁴ IUT BORDEAUX 3, « Plaquette présentation DUGAL N°1 ». annexe J- Tome 2

- *il peut partager avec d'autres son expérience, une reconnaissance sociale s'opère*
- *le lieu d'exercice se spécifie* »⁵⁵

En 1997, dans sa thèse⁵⁶, N. Roucous établit quatre profils d'origine des ludothécaires. Il y a le secteur de l'animation en lien avec des professions en direction des enfants le domaine de l'éducation lié à des professions spécialistes d'un public ou d'un équipement la filière sociale liée à des professions s'adressant à un large public avec des actions de soutien et le milieu socio-éducatif lié à des professions agissant dans le cadre de l'animation socioculturelle.

Si ces itinéraires sont différents, il n'en reste pas moins que les personnes finissent, malgré leur formation d'origine, à converger vers un point commun.

*« À l'extrême, on peut se demander si le métier de ludothécaire ne permet pas justement de concilier deux dimensions qui paraissent à la fois si différentes et si indissociables. Car, il semble que c'est précisément en aboutissant à cette activité professionnelle qu'une grande partie d'entre eux sortent du profil dans lequel ils étaient insérés. »*⁵⁷

La profession de ludothécaire s'est donc construite « *sur des itinéraires différents mais avec des profils convergents* »⁵⁸. L'absence de formation associée à ce processus a développé le phénomène de ludothèque « *personnalisée* »⁵⁹. Cette situation a favorisé la diversité des projets mais en même temps, l'insuffisance de formation diplômante et qualifiante a sans doute entretenu une « confusion » et ainsi constitué un blocage de la construction d'une identité professionnelle collective.

Or, l'identité professionnelle se construit avec le sentiment d'appartenance à un groupe de professionnels. Nous avons vu que d'après la définition de C. Dubar (tableau N°2), ludothécaire est une profession. Cela signifie le développement d'une « culture propre, de valeurs communes, d'un langage spécifique », et donne ainsi aux « membres du groupe professionnel un sentiment d'identité collective »⁶⁰.

Le rôle de la formation ne serait donc pas de transmettre uniquement des savoirs

55 ALIF COLLECTIF, « *Ludothécaire : mythe ou métier* », doc. cit., 1994, p. 14.

56 ROUCOUS, *La ludothèque et le jeu. Les représentations sociales de l'enfant d'une institution de loisirs.*, op. cit., 1997, pp. 293-296.

57 *Ibid.*, p. 297.

58 *Ibid.*, p. 292.

59 *Ibid.*, p. 298.

60 OSTY Florence, *Le désir de métier: engagement, identité et reconnaissance au travail*, Presses universitaires de Rennes, 2003.

mais aussi une vision ou une représentation du métier et de ses missions. Ainsi, N. Roucoux dans son enquête constate :

« (...) ce n'est pas directement la formation qui est en question mais l'effet qu'elle a eu sur le futur ludothécaire en orientant son regard, son attention vers tel ou tel domaine, vers telle ou telle conception de l'enfant, ou de la relation, ou de la vie plus largement »⁶¹.

La construction d'une identité professionnelle se bâtit donc sur l'identité sociale de l'individu mais aussi au cours d'un processus de formation qui opère une transformation de celui-ci. La transformation de l'individu est donc au cœur du processus de socialisation professionnelle. Cette conversion doit permettre à l'individu d'exercer son métier dans le respect des règles de pratiques spécifiques, voire déontologiques.

3.3.3. Conclusion

Tout au long de ce premier temps de réflexion, nous avons tenté de répondre à nos trois principales questions de départ concernant la construction d'une profession : observer les étapes, comprendre les stratégies et les forces en présence pour mettre en lumière l'émergence d'un nouveau métier : ludothécaire.

Nous avons interrogé les mécanismes de construction de ce groupe professionnel en les confrontant aux théories sociologiques. Pour les fonctionnalistes, ludothécaire n'est pas une profession. Les interactionnistes, ne se posant pas la question ainsi, permettent néanmoins d'évaluer la construction de cette profession. La « Nouvelle théorie sociologique des professions » proposée par F. Champy, situe les ludothécaires en dehors de la catégorie des professions à pratique prudentielle. Néanmoins la démarche de cette théorie, en s'appuyant sur la théorie des « segments » des interactionnistes, offre des possibilités intéressantes pour nos recherches, dans le sens où F. Champy affirme qu'il faut étudier l'unité de la culture professionnelle puis en second temps la diversité des pratiques professionnelles.

Nous avons ensuite étudié les notions de compétences en fonction de la fiche métier de ludothécaire. Ce débat nous a conduit à analyser le processus de professionnalisation à travers la formation et la socialisation des professionnels. En conclusion, le processus de professionnalisation nécessite l'interaction entre une identité

⁶¹ ROUCOUS, *La ludothèque et le jeu. Les représentations sociales de l'enfant d'une institution de loisirs.*, op. cit., 1997, p. 300.

professionnelle, des savoirs spécifiques, un groupe professionnel identifié et l'expression d'enjeux sociaux économiques et culturels.

4. DES CONCEPTS ET UNE MÉTHODE

À ce stade de réflexion, il n'est pas encore possible de répondre à la question concernant les points communs entre les pionniers (ères) et les ludothécaires d'aujourd'hui. Derrière cette interrogation se trouvent les questions de la culture commune et de la spécificité des ludothécaires. Cependant grâce à notre travail préalable, nous pouvons étayer nos constats et préciser nos questionnements.

4.1. Les constats

Nos observations portaient sur trois axes de réflexion : la reconnaissance, l'évolution de la profession et les profils des acteurs qui la constituent.

Sur le plan de la reconnaissance du métier, les ludothécaires souffrent de devoir toujours expliquer le « sérieux » de celui-ci. Dans la pensée populaire, il y a les professions « sérieuses » et les autres... Les ludothécaires « jouent ». Ce stéréotype est perçu par les professionnels comme un cliché à la fois discriminant et injuste. En terme de reconnaissance de statut, la fonction publique ne reconnaît pas ce métier, pourtant elle gère de nombreuses ludothèques. En 2014, 40 % des ludothèques ont un statut public⁶². Il s'agit là d'une tendance forte qui devrait s'accroître. En effet les nouvelles ludothèques sont souvent installées ou associées à divers services : accueils enfance-jeunesse ou médiathèques. D'ailleurs, depuis 2015, un rapport de l'inspection générale des bibliothèques invite les bibliothécaires et les ludothécaires à travailler ensemble⁶³.

Les évolutions de la société de loisirs entraînent un fort engouement pour les jeux de société. Le commerce est marqué par l'apparition d'un secteur de jeux pour adultes et d'une segmentation de la clientèle avec pour chacune un type de propositions. Apparition des termes : ludification, gamification... Les ludothèques elles-mêmes revendiquent l'accueil de toutes les tranches d'âge de la population. Il y a plus d'hommes ludothécaires

⁶² ALF, *Enquête réseau ludos ALF-3 Jrs ALF Paris, cit., 2014, p. 6.*

⁶³ LEGENDRE FRANÇOISE, « *Jeu et bibliothèques : pour une conjugaison fertile* », *Inspection générale des bibliothèques, 02.2015.*

que par le passé, un peu moins de professionnels de la petite enfance, et de plus en plus de ludothécaires diplômés. Ces mutations s'accompagnent d'un développement de réseaux inter-connectés riches en potentiel. A ce propos, nous constatons la mise en place de pratiques professionnelles convergentes (fiche métier, chartes qualité, Wikiludo, regroupements thématiques de professionnels-jeu sur plusieurs jours). En même temps, la profession de ludothécaire revendique ses différences vis-à-vis d'autres professions, mais aussi à l'intérieur même de celle-ci. Ces dernières revendications, bien que légitimes, semblent diminuer la capacité de la profession à agir de manière concertée.

Or, le jeu, dans notre société, devient un moyen « utilisé » par tous. Il est donc essentiel pour les ludothécaires de revendiquer leurs spécificités et leurs différences. Pour exister dans ce contexte, ils doivent se distinguer par rapport aux autres professions utilisant le jeu comme outil de travail. C'est pourquoi aujourd'hui la profession est au carrefour de son évolution et ses actions tendent à valoriser les compétences, les spécificités, et ainsi à construire et affirmer une identité professionnelle. La réalisation de ce processus passe par l'appropriation des travaux engagés par les générations précédentes et par l'impulsion d'enjeux concernant l'avenir de cette profession.

Cette prise de conscience récente d'une identité commune en construction sera l'objet de notre réflexion suivante.

4.2. Les questions et la problématique

Les ludothécaires sont-ils un groupe professionnel ayant un sentiment d'appartenance commun ? Est-il possible d'identifier à travers les époques ce sentiment d'appartenance ? Les anciens et les nouveaux ludothécaires se retrouvent-ils autour d'une culture professionnelle commune ?

Enfin à l'intérieur de ce groupe professionnel, il existe des sous-groupes, des différences visibles et revendiquées par les ludothécaires eux-mêmes. Cette hétérogénéité se manifeste quotidiennement par la diversité des pratiques. Peut-on identifier ces courants et ainsi permettre la modélisation de différents groupes représentatifs du métier de ludothécaire ?

Notre questionnement est donc à double entrée : la première concerne l'unité de la profession, la seconde la segmentation interne du groupe professionnel des ludothécaires.

4.3. Les sources et la méthodologie de recherche

Les Grecs avaient inscrit sur le fronton du temple de la Pythie de Delphes cette phrase : « *connais-toi toi-même* ». Pour les philosophes grecs, la connaissance de soi-même est synonyme de sagesse. Cela semble fonctionner pour les individus, alors pourquoi pas pour une profession ? Nous prendrons donc pour la suite de nos réflexions cet adage au pied de la lettre. Partons à la rencontre des ludothécaires : qui sont-ils ? À quoi ressemblent-ils en 2016 ? Au cours de la partie précédente, nous avons manifesté notre intérêt pour les méthodes de recherche des interactionnistes. Même si nous ne sommes pas parvenus à situer les ludothécaires dans la catégorie de professions à pratique prudentielle, nous projetons d'utiliser l'approche du Holisme compréhensif pour l'associer aux méthodes des interactionnistes afin d'étudier les ludothécaires.

Les premiers nous invitent à observer et comparer les professions entre elles afin d'en rechercher les points communs. C'est ce que nous proposons de faire avec la présentation synthétique et croisée de nos différents lieux de stage et d'exercice professionnel. La conclusion de ce travail a orienté la suite de notre projet d'étude.

La théorie des professions à pratique prudentielle nous invite à n'observer qu'une seule profession à la fois. C'est ce que nous avons réalisé avec l'analyse de neuf entretiens de recherche, une technique validée par les interactionnistes.

Afin d'élargir notre vision et de confirmer les analyses précédentes sur le métier de ludothécaire, nous avons également utilisé divers documents. En effet, au cours de notre recherche, nous avons réuni un ensemble de documents émanant de la profession (trois définitions de l'ALF, des chartes, la fiche métier...). Ils sont les témoins des discours regroupant à la fois des valeurs et la rhétorique de la profession. D'autres documents comme la comparaison des contenus des enseignements diffusés par les organismes de formation seraient une piste intéressante. Malheureusement, nous manquons d'éléments et de temps pour réaliser cette comparaison.

La théorie de la segmentation est au cœur des deux concepts que nous souhaitons associer, aussi sera-t-elle notre principale boussole. Néanmoins, à travers nos analyses, nous avons intégré d'autres principes proposés par les interactionnistes, à savoir l'étude croisée des parcours et des éléments biographiques des personnes que nous avons interrogées, afin de les situer les uns par rapport aux autres, en établissant une analyse

basée sur des critères communs : cursus, carrière, intérêts/motivations, fonctions professionnelles et/ou militantes, situation ou positionnement personnel par rapport à l'ensemble de la profession, et enfin, leur position dans l'évolution chronologique de la profession (sur la base du tableau N°1) est importante.

Nous emprunterons au Holisme compréhensif sa démarche, c'est-à-dire la recherche de l'unité d'une culture associée à la recherche de la diversité des pratiques d'une même profession. L'objectif d'investigation de nos divers matériaux est donc de retrouver la trace des valeurs, savoirs et savoir-faire communs à la profession des ludothécaires dans le temps et l'espace.

4.3.1. Les objectifs de la sélection des lieux d'observation

Nous avons vu que le travail de ludothécaire est un métier en mutation vers une profession en devenir. Il n'est pas le premier à suivre ce chemin qui semble réunir au sein d'un processus identifié un certain nombre d'étapes communes à toutes les professions. D'autres plus en avance les ont déjà parcourues. Si rechercher des indicateurs communs d'un métier à l'autre doit, favoriser la mise en lumière des différences qui les séparent, nous devons aller à la rencontre de ces métiers. Bibliothécaires, éducateurs ou animateurs sont reconnus comme les professions initiales des premiers ludothécaires. Il semble donc naturel de les choisir comme terrain d'observation. Pour cette raison, notre choix s'est orienté sur deux lieux de stages atypiques : la ludo-médiathèque de Saint-Médard-en-Jalles (33) et le projet Ludo-plage de Toulouse (31). En outre, ces terrains d'observations offrent la possibilité d'observer la facette innovante de la fonction publique territoriale (FPT), contrairement à l'image qu'elle véhicule. Sans nier les contraintes dues aux financements et au fonctionnement bureaucratique, ces deux projets indiquent une capacité à se positionner en moteur d'innovation. Il semble donc intéressant d'appréhender comment la FPT intègre les ludothèques. D'autre part, si notre démarche avait pour objectif de comparer des professions, nous l'avons néanmoins adapté aux particularités des différents lieux d'observation.

Ainsi, lors du stage à la ludo-médiathèque, notre attention s'est concentrée sur trois axes : observer, rencontrer et comparer. Observer pour comprendre comment les deux professions « s'intègrent » l'une à l'autre... comprendre la mise en pratique du concept

entendu lors de la première visite : « spécialisé mais polyvalent ». Comprendre l'organisation de travail sur plusieurs niveaux d'exécution, c'est-à-dire l'organisation de la division de celui-ci. Nous souhaitons rencontrer des bibliothécaires pour mieux situer leur métier, leurs pratiques, notre démarche finale étant de comparer les étapes de construction des professions de ludothécaire et de bibliothécaire.

Sur le site de la ludothèque « Ludo-plage », nous voulions observer la dynamique d'un réseau ludique alliant ludothèques associatives et municipales, collectifs de joueurs et partenaires institutionnels. Nous souhaitons également observer la synthèse des techniques des professions de l'animation et de la petite enfance et celles des ludothécaires. Enfin nous désirions étudier la mise en pratique des techniques et pratiques professionnelles de ludothécaires par des individus non ludothécaires de formation, mais ayant une sensibilité ludique.

La présentation de la ludothèque de Condom montre les différences avec les deux sites de stages. Mais elle nous permet aussi d'illustrer une partie de ce que nous avons découvert dans nos recherches accompagnant le tableau N°1. Par la reconstitution « à la manière » interactionniste de la carrière de ludothécaire, nous y apportons un témoignage sur l'évolution des vingt dernières années de la profession.

À l'issue de nos observations de terrain nous avons organisé nos données en quatre parties : un tableau présentant simultanément les trois sites (Saint-Médard-en-Jalles, Toulouse et Condom), puis pour chaque lieu, un tableau résumant leurs particularités. Enfin nous présentons une synthèse récapitulant l'ensemble des points communs émergeant des trois structures d'accueil.

4.3.2. La réalisation des entretiens semi-directifs

Nous avons mené au total neuf entretiens dont cinq exploratoires et quatre de recherche. Notre démarche consistait à orienter le débat et soutenir une conversation avec les personnes interrogées en essayant d'être le moins interventionniste possible. Ceci afin de laisser se dérouler jusqu'au bout les réflexions et les raisonnements de nos interlocuteurs.

Les quatre premiers entretiens exploratoires sont réalisés auprès du personnel de la ludo-médiathèque avec : Adrien Chevrier, Frédérique Héliot, Isabelle Guionneau et

Céline Puéchal. Leur objet était d'explorer les parcours, les missions, de comparer la vision de leur travail avec celle de leurs collègues (ludothécaire, bibliothécaire, animateur multi-média). Le dernier des entretiens exploratoires est réalisé auprès de l'assistante de formation continue du pôle carrières sociales de l'IUT Bordeaux Montaigne, Catherine Seguin.

Le thème de la formation apparaissant comme déterminant, nous avons choisi pour nos entretiens de recherche d'interroger quatre personnalités en lien avec la formation des ludothécaires. Afin de ne pas nous disperser, nous avons centré nos entretiens, à une exception près, autour de la formation de l'IUT de Bordeaux. Nous avons ainsi rencontré dans l'ordre : Annie Chiarotto, Annabelle Dusart-Magnat, Nadège Habermusch et Nicolas Dion. Chacun de ces entretiens de recherche a un intérêt différent selon la personne interrogée.

Pour Annie Chiarotto : retrouver des indices confirmant nos lectures concernant les débuts de la profession et plus particulièrement sur la formation. Connaître son point de vue sur les ludothécaires d'aujourd'hui et leurs formations.

Pour Annabelle Dusart-Magnat : comprendre les évolutions de la formation pour mieux cerner les spécificités du métier et ses enjeux futurs.

Pour Nadège Habermusch : rechercher un regard distancié et synthétique sur la profession.

Pour Nicolas Dion : avoir une vision globale des ludothèques d'aujourd'hui et une perception externe à la formation DU/LP GAL. Aborder une vision stratégique de l'évolution de la profession.⁶⁴

L'analyse des entretiens « exploratoires » associée aux observations de stage nous a permis d'étayer les hypothèses concernant la reconnaissance et la spécificité des ludothécaires dans leurs environnements de travail. Ce travail préalable a orienté le thème des entretiens de recherche vers la formation. Ceci explique pourquoi les guides d'entretiens exploratoires et de recherche ne sont pas les mêmes. Pour l'entretien avec l'assistante de formation, en raison de son positionnement particulier, nous avons adapté nos questions à son statut spécifique.

4.3.3. La sélection et l'utilisation des ressources documentaires

Dans notre réflexion, les ressources documentaires interviennent à deux niveaux : l'un pour conforter les analyses des entretiens, l'autre pour illustrer la construction intergénérationnelle d'une profession.

⁶⁴ Guide des entretiens disponibles en annexe C- Tome 2

L'analyse des entretiens avec les ressources documentaires

Dans le but de corroborer et compléter nos constats nous avons utilisé les ressources documentaires suivantes : l'accord-cadre « nouveaux services-nouveaux emplois »⁶⁵, la fiche métier de l'ALF, le rapport d'orientation 2016 de l'ALF (définition ludothèque et jeu)⁶⁶.

Notre première approche des entretiens sera basée sur la constitution d'une grille récapitulant le parcours et les éléments biographiques de chacune des personnes interrogées. Pour la seconde étape, nous nous concentrerons sur les évocations de nos interlocuteurs concernant des éléments sur leur perception personnelle d'un ludothécaire et de son travail en le comparant à d'autres métiers. A l'issue de ces constats nous tenterons d'isoler les savoirs et les savoir-faire qui caractérisent les ludothécaires. Enfin, nous nous intéresserons également à leur socialisation professionnelle et à l'observation de l'émergence d'une identité collective identifiée et partagée par les professionnels eux-mêmes. Tout au long de ces analyses, nous essaierons d'étayer nos constatations à l'aide des documents cités précédemment.

La sélection des documents épistémè-déontologiques de la profession

Notre but étant de trouver des points communs entre les différentes générations de ludothécaires, nous avons sélectionné un ensemble de documents qui nous permettra de situer l'évolution de la profession de ses débuts à aujourd'hui : des définitions d'une ludothèque, deux chartes, une fiche métier.

Afin de couvrir toute la période de l'histoire des ludothèques, nous avons essayé de sélectionner des documents représentatifs pour chacune des époques précédemment identifiées (tableau N°1). Pour la première et la seconde période, ayant assez peu de matériaux nous avons retenu la définition qui se trouve dans l'ouvrage collectif « jeux, jouet, jouer » dirigé par Monique Algarra. Cet ouvrage est représentatif de la période allant de 1967 à 1989. Par la suite, nous avons sélectionné des documents provenant des archives de l'ALF car il n'existe pas de source suffisamment pertinentes sur le sujet. Nous avons

65 « Extrait de l'accord-cadre "nouveau services-nouveaux emplois" », *L'association des Ludothèques Françaises*, <<http://www.gestasso.com/association/associationdesludothequesfrancaises/creer-une-ludotheque-2/>>, consulté le 11.07.2016.

66 « PROCES VERBAL DE L'ALF - *alf2016_ag_rapport-d-orientation.pdf* », p. 2. En ligne: <https://alfludotheques.files.wordpress.com/2016/03/alf2016_ag_rapport-d-orientation.pdf>, consulté le 05.07.2016.

donc neuf documents répartis sur toute la période de l'histoire des ludothèques.

4.3.4. Les avantages et les limites de la méthode

Notre travail d'analyse repose simultanément sur deux théories conceptuelles (interactionnisme et holisme). Cette situation entraîne un va-et-vient entre les deux méthodes qui complexifie le traitement. Si la « Nouvelle théorie sociologique des professions » apporte des éléments de compréhension à notre problématique, elle n'en reste pas moins une théorie encore peu opérationnalisée. Cet état occasionne des expérimentations et des tâtonnements parfois hasardeux. Pourtant, cette double approche expérimentale nous semble malgré tout la plus appropriée pour produire des analyses pertinentes.

Notre difficulté à nous approprier la théorie du Holisme a eu pour conséquence de ne pas suffisamment préparer les entretiens en tenant compte des paramètres de ce concept. Les résultats ne sont donc pas toujours compatibles avec l'usage de celle-ci.

Concernant la constitution de notre échantillon de personnes interrogées nous pouvons regretter l'absence de deux profils : un professionnel en poste mais non diplômé ludothécaire et un professionnel travaillant seul sur une ludothèque. De même, notre sélection est volontairement centrée sur la formation de l'IUT de Bordeaux. On peut se demander si elle est suffisamment représentative de la profession.

Au cours de nos entretiens, la diversité des pratiques est très peu évoquée. À l'inverse, le thème de l'identité professionnelle y est très présent. De manière générale, ces entretiens ont produit un matériau de recherche extrêmement riche et complet, parfois même au-delà de nos interrogations. C'est pourquoi le travail de recherche préalable sur la construction chronologique des ludothèques est important. Il forme un socle solide de repères indispensables pour accompagner notre réflexion.

Enfin, l'avantage de cette méthode est de réunir différents types de matériaux qui s'adaptent bien entre eux et nous permettent de répondre aux questionnements de notre problématique : l'unité et la segmentation interne du groupe professionnel des ludothécaires.

5. LES RÉSULTATS / ANALYSES

Dans ce chapitre, nous allons présenter les résultats de nos recherches en trois parties : la première présentera la synthèse des observations effectuées au cours des stages, la deuxième exposera le développement des résultats sur la base de l'analyse des entretiens et des ressources documentaires de la profession, la troisième évoquera la transmission d'un héritage culturel et intergénérationnel des ludothécaires. Enfin, nous terminerons par la recherche d'une unité pour la profession de ludothécaire malgré la diversité des pratiques.

5.1. Trois ludothèques : trois expériences différentes

Nous débuterons par une présentation générale des différents lieux de stages (Saint-Médard-en-Jalles, Toulouse et Condom) selon des indicateurs géographiques, démographiques et opérationnels, elle sera suivie d'une description détaillée de leurs modes de fonctionnement nous terminerons par une synthèse des observations liées à la problématique de cette étude.

À la lecture du tableau suivant, les différences entre les projets apparaissent sur de nombreux points : environnement géographique et démographique, statut juridique et organisation de tutelle, année de création et volume d'activité. Ces projets sont donc très différents les uns des autres. Cet aspect rend cet échantillon très intéressant, car il renforce la valeur des points communs. Ceux-ci concernent plusieurs indicateurs :

- service : jeu sur place et animation-action culturelle,
- collection : présence des quatre types de jeux de la classification E.S.A.R, gestion informatique,
- public : accueil en accès libre, tout public, autonome.

INDICATEURS	LUDOMEDIATHEQUE Saint-Médard-en-Jalles (SMJ)	LUDO-PLAGE Toulouse	LUDO-CLUB Condom
Géographique			
<i>Implantation milieu</i>	Urbain	Urbain	Rural
<i>Localisation</i>	Quartier d'une commune en périphérie métropole de Bordeaux : communauté urbaine de Bordeaux	Centre ville métropole de Toulouse	Centre ville petite commune
Démographique⁶⁷			
<i>Population totale</i>	28.839 dont environ 8.000 habitants sur le quartier	453.317	6.927
<i>Répartition population par tranche d'âge</i>	0-14 ans = 19 % 15-59 ans = 58 % 60 ans et + = 23 %	0-14 ans = 14,4 % 15-59 ans = 68,4 % 60 ans et + = 17,2 %	0-14 ans = 14,3 % 15-59 ans = 48,2 % 60 ans et + = 37,5 %
<i>Statut juridique</i>	Fonction publique territoriale	Fonction publique territoriale	Association loi 1901
Activités			
<i>Date création</i>	Octobre 2013	Juillet 2010	1993
<i>Fonds jeux : nombre</i>	818 jouets/640 jeux + jeux vidéo Toutes les catégories E.S.A.R sont représentées	+ 700 jeux Toutes les catégories E.S.A.R sont représentées + délégation Jeux vidéo à 1 association	1.500 + jeux vidéo Toutes les catégories E.S.A.R sont représentées
<i>Services</i>	Accueil tout public, Jeu et lecture sur place, Prêts de tous les supports sauf les jeux, Animation, action culturelle	Accueil tout public, Jeu sur place, Prêts de jeux dans l'enceinte de la Prairie des filtres, Animation, action culturelle	Accueil tout public, jeu sur place, prêts de jeux, animation, action culturelle
<i>Nom du logiciel de gestion</i>	V-Smart	Kawa	Kawa
<i>Nom classification</i>	-	E.S.A.R	E.S.A.R
<i>Présence classement</i>	En cours	En cours	Inspiration C.O.L ⁶⁸ + E.S.A.R
<i>Fréquentation annuelle tout public confondu</i>	18.256 entrées = 2014 26.733 entrées = 2015-10-17	44.373 = 2014 48.508 = 2015	2.698 = 2014 2.529 = 2015 Hors accueil collectivités

Tableau 8 : Présentation comparative des trois lieux d'expérimentation

Allons voir plus en détails chacun des trois lieux.

67 Chiffres Institut National de la Statistique et des Études Économiques (INSEE) 2012

68 C.O.L : Classement Objet Ludique

La présentation de la Ludo-Médiathèque

<i>Indicateurs</i>	LUDO-MEDIATHEQUE Saint-Médard-en-Jalles (SMJ)	
	Projet	
<i>Ancrage</i>	<p><i>La ludo-médiathèque est doublement intégrée dans un réseau :</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <i>1. elle dépend du réseau des médiathèques de SMJ (médiathèque + ludo-médiathèque + permanence médiathèque à la (Résidence pour Personnes Âgées) R.P.A + archives municipales + un portail de ressources numériques)</i> <i>2. elle est intégrée dans un bâtiment réunissant un ensemble de services à destination de la famille mais aussi à toute la population d'un quartier. Ainsi ce lieu réunit sur un même site trois domaines : social, éducatif et culturel.</i> 	
<i>Objectifs</i>	<p>Généraux <i>renforcer la démocratisation de la culture intégrer les objectifs de développement de lien social inscrit dans le projet de la médiathèque de SMJ créer un réseau de structures présentant des services complémentaires</i></p>	<p>Opérationnels <i>mixer les publics (inter-génération), les usages, les supports valoriser la complémentarité des médias, des services et des équipes valoriser l'expertise de chaque profession : bibliothécaire et ludothécaire favoriser la polyvalence du personnel offrir une souplesse de fonctionnement : réunir les supports sur un même lieu</i></p>
	Équipe (source : fiches de postes)	
	<p><i>Le réseau des médiathèques de SMJ est composé d'environ 24 équivalent temps plein (ETP) dont 3,5 à la ludo-médiathèque. La coordination du réseau repose sur deux niveaux : un chef de service et un responsable pour chacun des huit secteurs (dont la ludo-médiathèque)</i></p>	
	Composition de l'équipe de la ludo-médiathèque :	Cadre d'emploi
	<i>Une bibliothécaire</i>	<i>Assistant de conservation du patrimoine et des bibliothèques</i>
	<i>Une animatrice multi-média</i>	<i>Adjoint du patrimoine</i>
	<i>Deux ludothécaires</i>	<i>Un D.U G.A.L et un LP G.A.L</i>
	<i>Un agent d'entretien : petit ménage, équipement physique des collections</i>	<i>Mise à disposition</i>

Tableau 9 : Synthèse des caractéristiques du projet ludo-médiathèque.

La ludo-médiathèque est un projet culturel. Il est soutenu par une profession : bibliothécaire. En étant rattaché à la médiathèque, il bénéficie :

- du soutien d'une infrastructure solide,
- d'une expertise de gestion basée sur les compétences d'une profession.

L'équipe de la ludo-médiathèque est constituée de deux personnes qui ont bénéficié d'un recrutement interne au sein de la médiathèque. Il s'agit de bibliothécaires expérimentés qui connaissent bien la médiathèque et son environnement. Les ludothécaires ont été recrutés sur la base de la formation Gestion Animation en Ludothèque de l'IUT de Bordeaux. Pour l'un d'entre eux il s'agit d'un premier poste. L'autre est une ludothécaire expérimentée. Dans son organisation, sa composition et la dénomination des postes, la constitution de l'équipe est fortement influencée par la filière des bibliothèques d'une collectivité territoriale.

Actuellement, face à des changements de pratiques de leurs publics, les bibliothécaires s'interrogent sur leur métier. La ludo-médiathèque est une des réponses envisagées, ceci expliquant le caractère expérimental revendiqué pour ce projet. A travers ces expérimentations, des solutions adaptables aux futures médiathèques sont recherchées.

Le défi de la ludo-médiathèque est de faire coexister, dans un même lieu, deux professions avec différents types d'objets aux usages tout aussi différents. Forcément, les débuts sont délicats.

Suite aux différents entretiens menés auprès des membres de l'équipe, nous avons constaté que les deux professions présentaient des pratiques communes, notamment concernant la gestion d'un fonds. De même, les bibliothèques, dans les années 80, avaient élargi leur offre de nouveaux médias (Bandes dessinées, son et image...). Une évolution délicate qui a été couronnée de succès. S'agissant de l'introduction du jeu dans une médiathèque, les bibliothécaires constatent un besoin de formation spécifique pour maîtriser ce nouveau média.

Travailler ensemble nécessite une considération mutuelle et une réciprocité. En ce sens, la ludo-médiathèque est riche d'enseignement pour les deux professions, chacune devant définir sa spécificité, sa singularité. La ludo-médiathèque n'étant ni une ludothèque, ni une bibliothèque, son personnel cherche une identité commune. Cette construction passe

par la compréhension et l'harmonisation des pratiques des deux métiers.

Au cours du stage, nous avons mené avec les responsables du projet Ludo-médiathèque un travail de synthèse, permettant de comparer l'évolution chronologique des étapes de construction des deux professions⁶⁹. Ceci a permis pour chacun d'entre nous, d'enrichir mutuellement nos connaissances et de rendre visible les points communs et les différences entre les deux métiers. Quels sont-ils ?

Premièrement, la répétition des mêmes couleurs des deux côtés du tableau valide les points communs entre les deux professions. L'absence d'événements dans le haut du tableau du côté des ludothèques permet de mettre en exergue l'aspect émergent de la profession de ludothécaire vis-à-vis de la profession de bibliothécaire.

Deuxièmement, dans l'évolution des ludothèques, il manque l'intervention d'organismes de tutelle comme le ministère de la culture. En effet, ce critère représenté par la couleur rouge est présent à trois reprises du côté des bibliothèques et totalement absent du côté des ludothèques.

Troisièmement, si la formation est bien présente des deux côtés, on remarquera que celle des bibliothécaires s'est, au cours des ans, uniformisée et harmonisée. Ce n'est pas le cas pour les ludothécaires.

Enfin, malgré la récente apparition du métier de ludothécaire, on s'accordera à trouver que ces dernières années ont vu une accélération du processus de construction de la profession. Pour preuve de ce dynamisme, on notera qu'en trente-cinq ans les ludothécaires ont créé une association professionnelle, développé des outils techniques, créé des formations diplômantes, engagé une reconnaissance officielle du métier.

Quittons à présent l'univers des bibliothèques pour celui de l'animation représentée par le projet Ludo-Plage à Toulouse.

⁶⁹ Disponible en annexe I- Tome 2

La présentation de la ludothèque « Ludo-Plage »

LUDO-PLAGE Toulouse		
Projet		
Ancrage		
<p><i>Projet intégré dans la coordination de l'événement « Toulouse plages » qui réunit 3 lieux d'animation de Toulouse. Sous la coordination d'une direction de la municipalité.</i></p>		
<p>Objectifs Généraux : <i>multiplier les partenariats – valoriser les savoirs faire du monde du jeu du territoire être accessible pour tous être un terrain d'expérimentations développer la pluridisciplinarité professionnelle</i></p>	<p>Objectifs Opérationnels : <i>ouvrir une ludothèque : estivale + de plein air (juillet/août)+ composée de tous les espaces de jeux de la classification E.S.A.R 7jrs/7 de 10h à 21h Accessible gratuitement</i></p>	
Équipe (sources : fiche de postes)		
Composition	Profils attendus	Compétences et qualités
<p>Une équipe coordination, permanent/Temps plein :</p> <ul style="list-style-type: none"> • un coordinateur ludothèques • un assistant de coordination ludothèques et événements ludiques et coordination des séjours centre de vacances de la ville • une coordinatrice adjointe mise à disposition 	<p><i>Connaître les principes fondamentaux de fonctionnement des associations loi 1901 Connaître le processus décisionnel d'une collectivité territoriale (circuits de validation) Connaître la charte du réseau des ludothèques municipales Connaître l'environnement professionnel des ludothécaires</i></p>	
<p>Deux équipes de direction différente par mois :</p> <ul style="list-style-type: none"> • un directeur • deux directeurs adjoints (animation/collectivité) 	<p><i>Connaissance du monde ludique Diplômes liés au Jeu (DUGAL, FM2 J, BPJEPS spécialisation jeux et jouets, BAFA perfectionnement animation jeux...) Diplômes filière animation ou sanitaire et social Expérience en lien avec l'animation en milieu ouvert auprès de tout public</i></p>	<p><i>Capacités d'encadrement, sens du travail en équipe Connaissance des items ludiques Capacité à innover et à développer l'activité ludique Qualités relationnelles, d'adaptation et sens de la communication Esprit d'ouverture Connaissance de l'outil informatique Disponibilité (travail le week-end)</i></p>
<p>Deux équipes d'animation différentes par mois : six animateurs</p>	<p><i>Connaissance du milieu des ludothèques et du monde du jeu Qualités de communication et aisance relationnelle Sens du travail d'équipe Esprit d'ouverture Disponibilité (travail en week-end)</i></p>	

Tableau 10 : Synthèse des caractéristiques du projet Ludo-plage

Toulouse est une des villes françaises possédant le réseau de ludothèques le plus important. Au nombre de 15, elles sont fixes ou itinérantes, associatives ou municipales.

Cette forte présence est révélatrice d'une dynamique engagée depuis de nombreuses années. Débuté en 1999, un partenariat entre le tissu associatif (ludothèques et associations de joueurs), et les institutions (municipalité, CAF) a permis la constitution du réseau des Ludothèques toulousaines et ainsi engagé une réflexion commune sur le territoire de la ville de Toulouse, tant sur le métier de ludothécaire que sur la place des ludothèques. Cette démarche est originale et fédératrice puisque proposée à la fois aux ludothèques municipales et associatives de la ville. Cette collaboration a abouti à des actions communes concertées, notamment Ludo En Jeu (manifestation biennale proposant une Ludothèque géante, 1ère édition Mai 1999), et en 2012 à une charte des ludothèques toulousaines co-signée par la CAF de Toulouse, l'ALF et la ville de Toulouse. Ce document est une reconnaissance identitaire tant pour les professionnels que pour les partenaires institutionnels. Dès lors, les ludothèques sont reconnues comme des acteurs privilégiés du territoire.

Cette première étape fondatrice a permis d'envisager des mutualisations, des partenariats, des échanges et une volonté commune de promouvoir le jeu, les ludothèques et à travers elles, la professionnalisation des ludothécaires. Cette volonté de professionnalisation s'appuie sur les différents documents de l'ALF : définition des ludothèques, charte de qualité, fiche métier. Le projet Ludo-plage s'inscrit dans ce contexte particulier. A sa création en 2010, ce projet est l'un des premiers à proposer, en France, une ludothèque éphémère.

On notera que le projet est présenté comme une ludothèque de plein air et non comme un espace jeu. Ses objectifs se retrouvent dans la charte des ludothèques de l'ALF. Tout ceci n'empêche pas la pluridisciplinarité dans la composition des équipes du projet Ludo-plage. Elle est même encouragée et présente à tous les niveaux de la hiérarchie. Cet aspect est considéré comme une valeur ajoutée et non un frein. Pour parvenir à un résultat efficace et homogène, l'organisation s'appuie sur une hiérarchie des responsabilités et des tâches bien différenciées les unes des autres et le détail précis de toutes les actions dans des protocoles d'action, soit une division des tâches.

La Ludo-médiathèque et la Ludo-plage étant deux projets de ludothèques

atypiques, comparons-les avec le projet du Ludo-Club à Condom.

La présentation de la ludothèque le Ludo-Club

<i>Indicateurs</i>	LUDO-CLUB Condom	
<i>Projet</i>		
<i>Ancrage</i>	<p><i>Le Ludo-club est un service de l'ALC. Association créée en 1923 et affiliée à la Ligue de l'Enseignement. Les buts de l'ALC : défendre l'école publique, favoriser l'éclosion intellectuelle des jeunes par la pratique des activités culturelles et sportives, prolonger l'éducation des enfants dans un esprit laïc. L'ALC gère cinq services : un accueil de loisirs (3-10 ans), un accueil de loisirs 11-14 ans, une ludothèque, deux accueils de loisirs périscolaires (écoles maternelles et primaires), deux sections sportives (pétanque et canoë-kayak). L'association exerce son activité dans le cadre du « CEJ » conclu entre la ville de Condom et la CAF.</i></p>	
<i>Objectifs</i>	<p>Généraux <i>gérer une collection de jeux et jouets (constitution et maintenance) accueillir les publics et les mettre en relation avec la collection valoriser la culture ludique ; valoriser le jeu/jouet comme objet culturel</i></p>	<p>Opérationnels <i>accueillir tous les publics en jeu sur place et prêt du mardi au samedi (moyenne annualisée : 20h/semaine) accueillir les collectivités organiser des événements ludiques : fête du jeu, expositions, tournois, soirées jeux</i></p>
<i>Équipe</i>		
<p><i>L'équipe de la ludothèque de Condom est composée d'un ETP de 1,27. Trois à sept bénévoles réguliers sont à rajouter : travaux divers ou accompagnement de l'accueil des publics soit environ 130h annuelles. La réalisation de la Fête du jeu et des soirées jeux n'étant pas intégrée dans ce calcul.</i></p>		
Composition		Qualification
<i>Une directrice ludothèque</i>		<i>BEATEP Enfance Jeunesse, LP GAL en cours</i>
<i>Une animatrice ludothèque</i>		<i>BAFA</i>

Tableau 11 : Synthèse des caractéristiques du projet Ludo-Club

Au regard de ces indications et de la définition de l'ALF, le Ludo-Club est une ludothèque « très » classique, elle n'est donc pas comme le reste de notre échantillon un lieu d'observation atypique, bien au contraire. Part sa longévité, elle présente l'intérêt d'avoir connu une partie des évolutions des ludothèques. Depuis 1993, son histoire est un témoignage des événements concomitants aux ludothèques. Sa situation actuelle ne peut être expliquée que par l'évocation de cette histoire. De plus, la présence du même salarié depuis 1995 apporte des éléments de compréhension quant à l'exercice de cette profession à travers les différentes époques que nous avons déjà identifiées.

Dès sa création, la ludothèque est intégrée dans les financements CAF de la ville

de Condom. À l'époque, c'est un Centre de Loisirs Sans Hébergement disposant d'un agrément de la jeunesse et des sports au même titre que le centre de loisirs déjà géré par l'ALC. Malgré les inconvénients inhérents à la non-conformité de la ludothèque à ce type de statut, c'est une chance. En effet, c'est à ce titre que le Ludo-Club bénéficie de tous les financements disponibles pour ces structures. L'agrément jeunesse et sport permet à la ludothèque de prétendre à la prestation de service de la CAF attribuée aux centres de loisirs. Mais cette reconnaissance est insuffisante pour valider une formation BAFA ou Brevet d'Aptitude aux Fonctions de Direction en accueils collectifs de mineurs (BAFD). Tous les stages pratiques liés à ces formations sont donc réalisés au centre de loisirs de l'ALC.

Dès le début, la surface accordée à la ludothèque est insuffisante tant pour l'accueil du public que pour les espaces techniques absents. Aujourd'hui, l'équipe semble avoir stabilisé la situation tant sur l'usage des espaces mis à disposition que sur les besoins nécessaires à son développement futur.

Il est intéressant de noter que dans la convention initiale entre le CCAS (Centre Communal d'Actions Sociales) et l'ALC, il est précisé les besoins humains suivants :

« un animateur diplômé (diplôme d'animation ou d'éducateur + expérience justifiée) recrutement sur la convention de l'animation ; deux personnes à mi-temps formule CES de préférence avec expérience animation ou diplôme BAFA. La directrice du « centre aéré » sur poste FONJEP (Fonds de coopération de la Jeunesse et de l'Éducation Populaire) ayant la direction de la ludothèque ».

Le premier salarié recruté sera une éducatrice jeune enfant, elle participera à la conception du projet. Après son départ, le conseil d'administration optera pour une personne ayant reçu une formation d'animateur. Actuellement, malgré le développement de l'activité, l'organisation de l'équipe repose globalement sur ces principes.

Depuis 1993, l'ouverture du poste de ludothécaire n'échappe pas à la règle du temps partiel connu par les ludothèques de l'époque. Ses évolutions se feront en quatre temps : 20h, 28h puis 30h hebdomadaires pour enfin en 2003 obtenir un temps plein. Il est intéressant d'évoquer les évolutions de l'équipe de la ludothèque, en suivant le développement du poste de ludothécaire.

Entre 1995 et 1998, seront validés le BEATEP, le BAFD, le brevet de surveillant de baignade et le brevet de secourisme... Le B.A.F.D demandant une mise à jour régulière,

cela nécessite des départs périodiques en formation théorique et la réalisation de stages pratiques sur le centre de loisirs de l'ALC. Cette formation est obligatoire puisque la ludothèque est déclarée comme centre de loisirs. Il n'est cependant pas possible d'effectuer les stages pratiques à la ludothèque puisqu'elle ne correspond pas aux critères de validation de cette formation. De 1998 à 2001, la ludothécaire occupe simultanément la direction adjointe du centre de loisirs et la direction des « camps itinérants ados ». A cette époque, les formations des ludothécaires en sont à leurs débuts. De plus, les activités de la ludothécaire sont plus orientées vers les activités de l'animation plutôt que vers celles de la ludothèque.

Entre 1993 et 2000, le poste de ludothécaire est associé à un poste CES. Neuf personnes se succéderont pour des durées allant de 6 à 12 mois avec des stages théorique et pratique de la formation BAFA inclus sur ces périodes (les stages pratiques s'effectuant au centre de loisirs pour les mêmes raisons que le BAFD). Un constat est posé : cette situation est insatisfaisante, elle crée une confusion des missions et soumet le personnel à des formations inadaptées aux missions et aux fonctionnements de la ludothèque.

De 2001 à 2002, la ludothèque bénéficie du dispositif « emploi jeune » (18h hebdomadaires sur la ludothèque/17h hebdomadaire sur le centre d'hébergement, validation d'une formation BEATEP). La création d'un poste « emploi jeune » permet une stabilité dans l'équipe, contrairement au dispositif CES. Il donne également accès à une formation qualifiante et professionnelle.

En 2003, le contrat « emploi jeune » est remplacé par la création d'un contrat à durée indéterminée intermittent (CDII) pour la fonction d'animateur ludothèque et accueil périscolaire. Ce contrat associe des heures de travail au centre de loisirs périscolaires à celles de la ludothèque (gestion ALC – 8h hebdomadaires ludothèque – cursus Bafa). Dans le même temps le poste de la ludothécaire évolue. L'intitulé du poste devient « directrice de la ludothèque » et il passe à 35h.

Fin 2011, la situation du personnel de la ludothèque connaît quelques changements. L'équipe stable depuis quatre ans, doit être reconstituée, suite au départ de l'animateur ludothèque-périscolaire. Trouver le profil de son remplaçant s'avère compliqué.

Un centre de loisirs pour les 11-14 ans, géré par l'ALC, doit être créé, ce qui

génère des questionnements sur l'identité des deux structures. Cependant son installation dans le même bâtiment permet à la ludothèque d'augmenter sa superficie. Enfin, des difficultés financières s'annoncent pour l'ALC, des solutions doivent être trouvées et comprendre les enjeux devient nécessaire. Malgré des besoins croissants, une formation de ludothécaire n'est toujours pas envisagée.

En 2004, l'ALC recrute un nouveau coordinateur. Son action consiste à permettre au personnel de la ludothèque d'exister en tant que tel. Ce sera bénéfique pour la structure. De plus, depuis 2003, la ludothèque n'est plus un centre de loisirs. Les formations « ludothèques » devenant possibles, la ludothécaire participe aux universités d'été de l'ALF en 2007 et 2013, au congrès international des ludothèques de Paris en 2008, mais aussi au module de formation « gestion ludothèque » (transmission de la règle, jeux vidéo, classification E.S.A.R) du CNFPT en 2011. Ces formations « ludothèques » permettent de trouver des réponses à des questionnements et de constater des similitudes de préoccupations avec d'autres personnels travaillant en ludothèque. A partir de 2012, l'investissement au sein du conseil d'administration de l'ALF Midi-Pyrénées consolide ce rapprochement avec la profession de ludothécaire. Le résultat de tous ces changements confirme la décision de suivre une formation diplômante de ludothécaire, validée dans le projet de service de la ludothèque en 2012 et inscrite dans le contrat enfance jeunesse signé par la commune de Condom, la CAF du Gers et l'ALC.

Cette reconstitution de carrière, au sens des interactionnistes, illustre le processus d'une socialisation professionnelle continue et non linéaire. Face à la forte identité du centre de loisirs et de la halte-garderie, le personnel de la ludothèque a construit son identité tout en se démarquant professionnellement des personnels des autres structures. Une évolution née d'expérimentation, de tâtonnements, d'observation et d'analyse intuitive, enrichie par des formations et des regroupements avec des pairs.

5.2. Conclusion

Ces trois projets évoluent dans un environnement différent. Celui de la ludothèque de Condom se distingue des deux autres lieux de stage selon les critères suivants : la composition de la population, l'identité rurale du territoire, la constitution de l'équipe, le statut juridique, la genèse du projet. Une situation somme toute banale pour une

ludothèque puisque d'après une enquête menée par l'ALF en 2014⁷⁰ : 51 % des ludothèques, tous statuts confondus, fonctionnent avec deux salariés et 54% sont associatives.

Ces terrains d'observations réunissent trois points communs : la gestion d'un service ayant pour activités la mise en valeur d'une collection de jeux et jouets, la réalisation d'actions culturelles autour du jeu et enfin l'organisation de l'accueil du public autour de principes fondamentaux, qui sont l'accueil de tous les publics en accès libre et autonome.

Tout en étant très différentes, la ludo-plage et la ludo-médiathèque sont similaires sur plusieurs points. Services de la fonction publique territoriale, elles dépendent toutes les deux d'une métropole. L'organisation générale est de type « bureaucratique », elle est caractérisée par une division et une hiérarchie du travail. Néanmoins, l'aspect expérimental des projets est revendiqué. La constitution des équipes est pluridisciplinaire, ceci facilite la polyvalence du personnel pour un travail basé sur la transversalité. Une des conséquences visibles de ce choix sur le terrain est l'harmonisation des pratiques professionnelles. Cette dynamique d'échanges semble être enrichissante et bénéfique. Ce choix apparaît respectueux des spécificités des professions. Cette composition pluridisciplinaire valorise les qualifications des uns et des autres ; tout d'abord auprès du public mais aussi auprès des partenaires et des institutionnels. On notera une similitude commune aux trois lieux décrits dans ce chapitre : ils sont tous les trois fortement identifiés et reconnus par leurs partenaires comme des acteurs privilégiés de leur territoire.

Enfin au cours de nos observations, il semble que la reconnaissance des formations professionnelles à la fois qualifiantes et diplômantes soit déterminante pour déclencher le processus de professionnalisation. Pour preuve la carrière de ludothécaire à Condom, qui, dans un premier temps, semble problématique et dans un deuxième temps s'oriente clairement vers une socialisation professionnelle. Dans ce dernier cas, les éléments déclencheurs identifiés sont notamment, l'identification à un réseau de pairs et la participation à des formations spécifiques au métier de ludothécaire.

En 1997, N. Roucous écrivait : *« l'absence de formation et de diplôme d'état sanctionnant une qualification précise se manifeste par une absence de statut. Il existe*

⁷⁰ ALF, *Enquête réseau ludos ALF-3 Jrs ALF Paris, cit., 2014, p. 6 et 10. Annexe L-Tome 2*

ainsi un vide juridique et administratif qui laisse la porte ouverte à toutes les pratiques en matière de critères d'embauche. Cette diversité des formations et des profils professionnels est sans aucun doute une caractéristique spécifique des ludothécaires. »⁷¹ En 2016 la profession de ludothécaire s'organise et les formations se recentrent sur le cœur de métier. Une évolution que nous allons constater tout au long des chapitres suivants.

5.3. L'analyse croisée des entretiens et des ressources documentaires :

Pour chacune des personnes interrogées, nous avons réalisé une fiche type de présentation avec les mêmes items pour tous⁷². Celles-ci sont rédigées sur la base des déclarations réalisées spontanément lors des entretiens. Nous avons fait le choix dans nos analyses de considérer cette spontanéité comme une indication et non un oubli à combler. En revanche, ce qui n'est pas dit ne signifie pas que cela n'existe pas mais accentue les centres d'intérêts exprimés par nos interlocuteurs.

5.3.1. Les profils des personnes interrogées

Le parcours d'Annie Chiarotto fait partie de l'histoire des ludothèques en France. Il est intimement lié à l'évolution de cette profession. Dans notre échantillon, elle représente le groupe des « pionniers ». Docteure en sciences de l'éducation, elle a créé la première formation universitaire de ludothécaire à l'IUT Michel de Montaigne de Bordeaux. Son parcours académique légitime sa position centrale pour la professionnalisation des ludothécaires. A la retraite depuis 2003, elle est cependant restée très active au sein du conseil d'administration de la ludothèque de Camblanes (33) qu'elle a créée en 1978.

Catherine Seguin (Cathy) occupe une place particulière dans nos entretiens. Elle est à la fois proche et extérieur de la profession de ludothécaire. Sa présence depuis 2001 sur son poste d'assistante de formation à l'IUT Bordeaux Michel de Montaigne est un lieu privilégié pour l'observation de l'évolution à la fois de la formation DU-LP GAL et du profil des étudiants. Néanmoins, son positionnement concernant leur activité professionnelle est resté celui d'un témoin éloigné de leurs préoccupations quotidiennes.

⁷¹ ROUCOUS, *La ludothèque et le jeu. Les représentations sociales de l'enfant d'une institution de loisirs.*, op. cit., 1997, p. 174.

⁷² En annexe D - Tome 2

Nadège Habermusch, est co-directrice de la ludothèque « les enfants du jeu » et formatrice. En étant à la fois dans le groupe professionnel ludothécaire et à l'extérieur de celui-ci, elle occupe un statut singulier dans nos entretiens. Son intérêt pour le jeu du jeune enfant, et indirectement pour les ludothèques, existe depuis de nombreuses années. Associée à ses deux activités professionnelles, sa démarche réflexive est un mélange de recherches théoriques et d'expérimentations.

Annie, Nadège et Catherine sont donc à la périphérie du groupe professionnel ludothécaire. Néanmoins, de part leurs fonctions, elles occupent des positions différentes. C'est pourquoi leurs regards sur la profession sont intéressants.

Adrien Chevrier est le plus jeune ludothécaire parmi notre échantillon. Son poste à la ludo-médiathèque est sa première expérience salarié en tant que ludothécaire. Depuis 2007, Céline Puéchal a connu plusieurs expériences professionnelles à la fois en ludothèque et sur des projets atypiques comme la ludo-médiathèque actuellement. Adrien et Céline, tout en étant différents, possèdent des points communs : même niveau d'autonomie dans l'emploi, même organisme de formation, même lieu de travail. Ils apprécient tous les deux les projets mixtes ou atypiques. Enfin, ils reconnaissent être polyvalents et exécuter des tâches liées aux activités du livre, tout en affirmant leur identité de ludothécaire.

Frédérique Héliot (Fred) est animatrice multi-média. Depuis 2012 à travers l'expérimentation de la ludo-médiathèque, elle côtoie quotidiennement l'activité jeu et les ludothécaires. Elle accompagne cette découverte par une réflexion intuitive qui intègre toutes ses expériences professionnelles et personnelles.

Le développement de la carrière d'Isabelle Guionneau (Isa), coordinatrice de la ludo-médiathèque, est rythmée par les concours ou les formations diplômantes qu'elle a passés dans les filières de l'animation et de la culture de la fonction publique territoriale.

Frédérique et Isabelle, estiment légitime les passerelles entre tous les médias (livre, jeu, vidéo, son) et ne voient pas la nécessité de cloisonner l'usage de ces supports qui sont tous issus de pratiques culturelles, ni d'en privilégier un au détriment d'un autre. Frédérique et Isabelle ont connu plusieurs cycles dans leurs vies professionnelles. Par leur poste actuel à la ludo-médiathèque, elles sont proches des ludothécaires tout en étant à la périphérie de ce groupe professionnel puisque issues du monde des bibliothèques.

Annabelle Dusart-Magnat démarre rapidement sa carrière de ludothécaire. Très vite celle-ci est liée à l'évolution de la formation DUGAL et au réseau des ludothécaires de la Gironde. Jusqu'en 2015, elle sera co-coordinatrice de la formation DU-LP GAL et directrice de la ludothèque « Ô fil du Jeu ».

Nicolas Dion arrive dans la profession de ludothécaire par un passage par le théâtre, l'animation et le monde des joueurs. Cette expérience associée à un intérêt constant pour le jeu l'amène à suivre la formation de ludothécaire à FM2J, celle-ci finira de le convaincre des potentialités du jeu. Il est actuellement président de l'ALF national et gestionnaire de la ludothèque « La marelle ».

Nicolas et Annabelle témoignent des effets déterminants de leur passage en formation. Tout comme Annie, ils évoquent leurs liens avec un ou des réseaux.

5.3.2. La segmentation des praticiens

Ce rapide panorama nous permet de mettre en avant le principe de segmentation interne d'une profession et les différents groupes qui la constituent, les praticiens, les administrateurs-gestionnaires, les militants, les chercheurs, les enseignants. Si certaines catégories sont compréhensibles, d'autres comme praticien et militant nécessitent quelques éclaircissements. Ainsi, le praticien est une personne qui exerce son art et qui a la connaissance et l'usage des moyens pratiques, par opposition à théoricien⁷³. Pour notre travail d'analyse, il sera celui qui exerce actuellement une activité salariée en ludothèque. De même le militant est un individu adhérent d'une organisation politique, syndicale, sociale, qui participe activement à la vie de cette organisation⁷⁴. Pour les ludothécaires cela peut correspondre aux activités de l'ALF. Enfin, parmi notre échantillon, il y a des personnes qui ont développé des activités de recherche.

Si l'on résume les activités professionnelles de chacun de nos interlocuteurs de ce point de vue, on obtient cette répartition :

73 LAROUSSE Éditions, « Définitions : praticien, praticienne - Dictionnaire de français Larousse », <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/praticien_praticienne/63251>, consulté le 27.07.2016.

74 LAROUSSE Éditions, « Définitions : militant, militante - Dictionnaire de français Larousse », <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/militant_militante/51436>, consulté le 27.07.2016.

	<i>Annie</i>	<i>Annab.</i>	<i>Adrien</i>	<i>Céline</i>	<i>Fréd.</i>	<i>Isa.</i>	<i>Nadège</i>	<i>Nicolas</i>	<i>Cathy</i>
<i>Praticien</i>			X	X	X	X	X		
<i>Administrateur gestionnaire ludothèque</i>	X	X					X	X	
<i>Militant</i>	X	X						X	
<i>Recherche</i>	X						X		
<i>Enseignant</i>	X	X					X		
<i>Agent administratif</i>									X

Tableau 12 : Statut interne dans la profession

Cinq personnes sont identifiées comme praticiens (Adrien, Céline, Frédérique, Isabelle, Nadège). Quatre, cumulent plusieurs statuts (Annie, Annabelle, Nadège, Nicolas). Ces deux observations nous amènent à penser que les actions de militance, de recherche et d'enseignement sont plus fréquents avec la fonction d'administration et de gestion de la ludothèque.

Depuis 1998, les « accords nouveaux services-nouveaux emplois »⁷⁵ signés entre l'ALF et l'État, établissent en ludothèque trois types de postes pouvant être déclinés suivant trois fonctions : direction, accueil, entretien du fonds. Ils peuvent être définis ainsi :

La fonction de direction regroupe deux types de missions

- gestion de l'établissement (ressources humaines, administratif, financement, choix orientations)
- conception et réalisation des activités ou des projets en fonction des orientations permettant la mise en valeur de la collection de jeux/jouets et des espaces. Gestion quotidienne du management de l'équipe.

La fonction d'accueil regroupe deux types de missions

- réalisation des activités liées au fonctionnement quotidien de la ludothèque par la mise en valeur du fonds de jeux en fonction des publics accueillis, proposition des animations, réalisation du catalogage.
- réalisation des activités liées à l'accueil du public (accueil et accompagnement des différents publics, participation aux animations, gestion du prêt de jeux et jouets).

75 « http », art. cit.

La fonction entretien du fonds représente l'exécution de tâches matérielles nécessaires à la gestion des objets (équipement des jeux, entretien du matériel : nettoyage, hygiène, réparation, gestion des pièces détachées...) et des locaux (maintenance et rangement du local).

En transposant cette nomenclature à notre échantillon de personnes appartenant au groupe identifié comme « praticien », nous obtenons une répartition scindée en deux ensembles : l'un représenté par Isabelle, Nadège et l'autre par Adrien, Céline et Frédérique.

3 niveaux d'emploi et d'autonomie	<i>Adrien</i>	<i>Céline</i>	<i>Frédérique</i>	<i>Isabelle</i>	<i>Nadège</i>
<i>Fonction de direction</i>				<i>X</i>	<i>X</i>
<i>Fonction d'accueil</i>	<i>X</i>	<i>X</i>	<i>X</i>	<i>X</i>	
<i>Fonction entretien du fonds</i>	<i>X</i>	<i>X</i>	<i>X</i>	<i>X</i>	

Tableau 13 : niveau d'emploi et autonomie

Il y a une légère différence entre les fonctions de direction et celles de l'accueil et de l'entretien du fonds. Seule Isabelle est présente sur les trois fonctions. Cependant, nous l'avons déjà évoqué, aujourd'hui, la constitution des équipes en ludothèque ne permet pas toujours cette répartition. Pour être totalement représentatif de la profession, notre échantillon devrait être constitué d'au moins une personne ayant la caractéristique de cumuler toutes les fonctions ou du moins, une partie des fonctions de direction avec celles de l'accueil et de l'entretien. Néanmoins avec toutes ces indications, il est possible de réaliser une modélisation de notre groupe.

5.3.3. La modélisation de l'échantillon de personnes interrogées

Si l'on croise les éléments des tableaux précédents (N°12&13), voici la représentation schématique de notre échantillon.

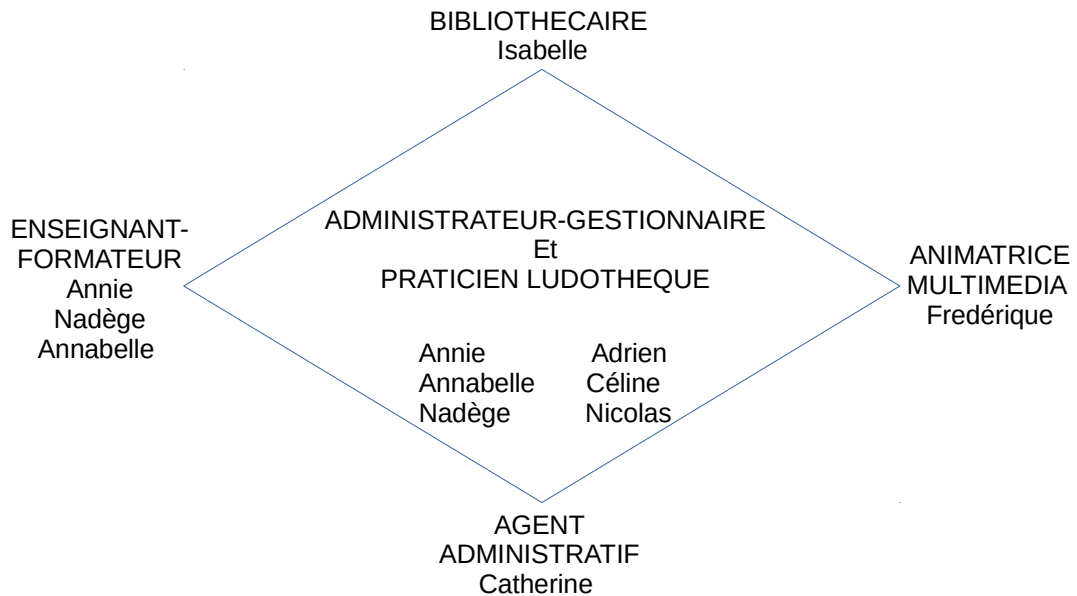


Illustration 3 : Modélisation du groupe de personnes interviewées

Parmi notre échantillon de personnes interviewées, nous avons donc un groupe professionnel de ludothécaires constitué par Adrien, Annie, Annabelle, Céline, Nicolas et Nadège. Certains d'entre eux sont dans deux groupes : enseignant-formateur / administrateur-gestionnaire-praticien ludothèque. Il s'agit d'Annabelle, d'Annie et de Nadège. Enfin tous les membres du groupe ludothécaire font état d'une formation en lien avec le jeu. Le cas d'Annie à ce sujet, étant un peu particulier. Cette photographie du groupe va permettre d'aborder l'identité commune des ludothécaires à travers les thèmes de l'altérité, du concept du jeu, du rôle de médiation du ludothécaire, des savoirs, des savoir-faire et enfin de la socialisation professionnelle.

5.3.4. De l'altérité à l'identité

Comme s'il était plus simple de définir ses altérités pour mieux définir son identité, les différents interlocuteurs ont régulièrement évoqué leur milieu professionnel d'origine. Le tableau suivant regroupe ces évocations.

	<i>Annie</i>	<i>Annab.</i>	<i>Adrien</i>	<i>Céline</i>	<i>Fréd.</i>	<i>Isa.</i>	<i>Nadège</i>	<i>Nicolas</i>	<i>Cathy</i>
Animation - sport		X			X	X		X	
Enseignement	X								
Petite enfance							X		
Autre									X

Tableau 14 : Milieu professionnel

Nous avons donc quatre personnes sur neuf issues du milieu professionnel de l'animation ou du sport, il s'agit d'Annabelle, Frédérique, Isabelle et Nicolas. Les propos sont également parsemés de comparaisons avec d'autres professions comme des exemples ou des contre-exemples. Nous avons regroupé ces réponses dans le tableau ci-dessous.⁷⁶

	Bibliothécaire	Animateur	Enseignant	Secrétaire	Discothécaire	Metteur en scène	Éditeur Fabricant
Adrien	X	X					
Annie		X	X				
Annabelle	X	X					
Céline				X			
Nadège		X					
Isabelle	X	X			X		
Nicolas		X				X	X
Frédérique	X	X					

Tableau 15 : Récapitulatif des professions citées

Comme le dit le proverbe : « comparaison n'est pas raison », ces résultats sont donc à relativiser. En effet, par principe, on se compare avec ce que l'on connaît ou du moins ce que l'on croit connaître. De plus nous avons interrogé quatre personnes sur huit exerçant au sein d'un même réseau de médiathèques. Nos interlocuteurs ont donc comparé spontanément le métier de ludothécaire avec ceux qu'ils ont exercé ou côtoyé au cours de leur carrière professionnelle. Il s'agit donc de perceptions très personnelles et subjectives.

⁷⁶ La fiche complète de cette analyse se trouve en annexe E-Tome 2

Il est néanmoins troublant de trouver aussi régulièrement l'évocation de professions plus ou moins voisines de celle de ludothécaire. D'autant que toutes ces références sont utilisées par nos interlocuteurs pour délimiter les contours du métier ludothécaire. La profession d'animateur est évoquée par sept personnes sur huit, et systématiquement pour expliquer la différence entre ludothécaire et animateur. A l'inverse bibliothécaire est cité par quatre personnes sur huit, et cela afin de souligner les similitudes entre ces deux professions. On peut donc en conclure que le ludothécaire n'est pas tout à fait un bibliothécaire et encore moins un animateur. Les contours du ludothécaire étant ainsi posés, est-il possible d'explorer plus en profondeur l'identité de cette profession ? Notre groupe de ludothécaires peut-il apporter des éléments de réponses ?

5.3.5. Le métier vu de l'intérieur

Au cours de nos entretiens de recherche, nous avons demandé à nos interlocuteurs de définir le ludothécaire par trois mots. Certains n'ayant pas respecté la règle du jeu, nous avons dû passer par une étape analyse-synthèse⁷⁷. Voici ce qui en ressort pour chacun d'entre eux.

Annie décrit des attitudes ou des pratiques qui font références à des savoirs d'actions et des savoir-être : Jeu/Jouet, empathie et ouverture vers les autres

Annabelle choisit des verbes d'action qui font référence à des savoir-faire : Sélectionner, conseiller, donner à jouer.

Nadège choisit de ne retenir que deux mots qui sont des adjectifs qualifiants : Accueillant et Spécialiste du jeu.

Nicolas choisit trois groupes de mots et argumente ses choix. On y retrouve des termes employés par Nadège (spécialiste du jeu) et par Annabelle (sélectionner). Il y ajoute le terme prescripteur. Ce qui est fort puisque d'après la définition Larousse, il s'agit de recommander, un produit, un matériel, un service ou des soins. Il retient donc : Spécialiste du jeu, Passeur, Metteur en scène.

Sur les quatre réponses, « Spécialiste du jeu » est proposé par deux personnes. Nicolas utilise le verbe sélectionner pour décrire le sens de cette expression. Comme celui-ci est aussi utilisé par Annabelle, on peut estimer que le ludothécaire est unanimement considéré par nos ludothécaires comme un spécialiste du jeu et que son premier savoir est sa connaissance des objets ludiques. Les termes « jeu, jouet, jeux, jouer » étant repris par tous, on peut convenir que le Jeu est l'activité principale du ludothécaire.

D'autres termes sont utilisés, mais ils semblent moins fédérateurs : *empathie*,

⁷⁷ La fiche complète de cette analyse se trouve en annexe F- Tome 2

ouverture vers les autres, accueillant, conseiller, donner à jouer, les experts, passeur-transmetteur-intermédiaire, metteur en scène. À travers cet ensemble, on perçoit la volonté de compléter la définition du « ludothécaire spécialiste du jeu » par une notion difficile à cerner. En cela les réponses de nos interlocuteurs divergent. De plus l'ordre choisi pour énoncer chacune des caractéristiques des ludothécaires souligne les différences entre nos interlocuteurs. Ainsi, contrairement à Annabelle et Nicolas, Nadège place en second l'expression « spécialiste du jeu », lui préférant le terme « accueillant ».

Enfin, dire que le jeu est l'activité principale du ludothécaire en se basant uniquement sur la proximité d'une famille de mots est insatisfaisant car trop imprécis. Il nous faut donc définir le jeu auquel il est fait référence. Précédemment, nous avons établi que six de nos interlocuteurs pouvaient être considérés comme membre du groupe ludothécaire. Parmi leurs propos, est-il possible d'extraire leur perception du jeu ? Voyons ce que disent nos spécialistes du jeu à propos de celui-ci.

5.3.6. Le jeu et la médiation des ludothécaires

Comme il est difficile de définir le jeu et encore plus le « jeu libre », notre démarche n'est pas de définir celui-ci mais d'esquisser le plus fidèlement possible la vision des ludothécaires à propos du jeu. De plus, concernant notre échantillon de ludothécaires, la question n'ayant pas été formellement posée, nous nous appuyons sur leurs évocations spontanées. Celles-ci sont forcément partielles et incomplètes. Toutefois la présence systématique dans nos entretiens de ces commentaires autour du jeu sont intéressants. Au-delà des différences exprimées par chacun, ils révèlent l'intérêt et les sensibilités communes pour cette activité. Ces différents points de vue permettent de se faire une opinion concernant le jeu que les ludothécaires souhaitent mettre quotidiennement en place sur leur lieu de travail⁷⁸.

Adrien, lignes : 86-87/156-159/189-192/233-234

Le jeu est un média. Il se suffit à lui-même, il est assez riche pour ne pas être détourné. C'est un objet culturel et non pédagogique. Expression d'un agacement devant le constat que le jeu est utilisé à des fins pédagogiques ou autres.

Annie, lignes : 710-723

Le jouet est un support. Une ludothèque propose du jouet parce que c'est un support à l'activité jeu. Le jouet à lui seul, ne garantit pas la présence de l'activité du jeu. L'adulte intervient sur le jeu de l'enfant par sa sélection et son accompagnement.

Annabelle, lignes : 236-238

Il y a donc l'activité (jeu) et le support (objet).

⁷⁸ La fiche complète de cette analyse se trouve en annexe G- Tome 2

Céline, lignes : 68-70

Expression d'une gêne concernant l'attitude du ludothécaire par rapport à des joueurs supposés freinés dans leur activité (de jeu puisque qualifié de joueur).

Nadège,

lignes : 80-105 + 106-111

Proposer du jeu ne signifie pas nécessairement proposer du jeu libre. Le jeu libre est opposé au jeu dirigé. « Donner à jouer » est une expression qui signifie que l'on propose au joueur et qu'il reste libre dans ses choix (jouer/ne pas jouer ou bien choisir son mode de jeu/son matériel et son utilisation ou son partenaire de jeu....). Cette réflexion sur le jeu libre, serait récente et serait arrivée dans un second temps, après d'autres qui concerne l'équipement ludothèque.

Lignes : 140-142

Ceci sous-tend qu'il y a une vision du jeu propre au ludothécaire...

Lignes : 181-186/222-226

Le jeu est un agent d'éducation. La réflexion des professionnels porte autant sur l'objet ou l'activité que sur la meilleure manière de contribuer à l'éducation de l'enfant.

Lignes : 553-562

La mise en place du jeu libre est difficile même pour les ludothèques qui le revendiquent. Changement de l'ordre des deux termes dans leur énonciation : « jeu libre » se transforme en « libre jeu ». L'adjectif « libre » devenant ainsi plus visible, plus fort ou plus impératif ?

Nicolas, lignes : 33-36

L'idée de proposer du « jeu libre » n'appartient pas exclusivement à la profession des ludothécaires.

Il apparaît que nos témoins décrivent une activité conceptuelle que chacun s'approprie selon un ensemble d'éléments difficiles à identifier mais fortement marqué par des notions de libre choix. Ce constat fait écho au cours d'Yves Roig, ludologue, à propos du concept du jeu. En effet, celui-ci propose une modélisation du concept jeu avec quatre items : plaisir, règle, libre, gratuit.

Nous retrouvons trois de ces propositions (libre, gratuit, réglé) dans le rapport d'orientation de L'ALF de 2016⁷⁹ qui définit le jeu en ludothèque comme étant : libre, gratuit, fictif, incertain et réglé. Avec ces deux propositions et les évocations des entretiens, nous pouvons modéliser le jeu défendu par les ludothécaires. Celui-ci repose sur quatre items ainsi définit : le libre choix, le plaisir individuel, la gratuité improductive, la règle d'un cadre posé dans un temps et un espace. Par ailleurs, ce concept mobilise trois agents : le « je » de chaque joueur, l'activité « jeu », le « jeux » des objets matériels.

⁷⁹ « PROCES VERBAL DE L'ALF - [alf2016_ag_rapport-d-orientation.pdf](https://alfludotheques.files.wordpress.com/2016/03/alf2016_ag_rapport-d-orientation.pdf) », p. 2. En ligne: <https://alfludotheques.files.wordpress.com/2016/03/alf2016_ag_rapport-d-orientation.pdf>, consulté le 05.07.2016.

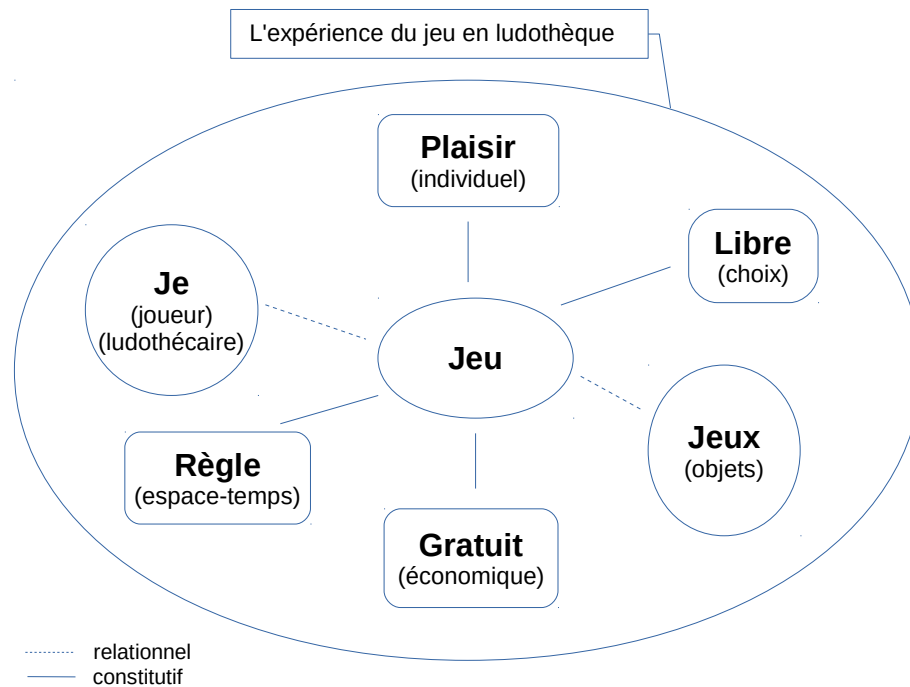


Illustration 4 : Modélisation du concept jeu

La proposition de ce concept permet de décrire le jeu et ses potentialités tout en permettant l'adaptation aux situations les plus diverses. Il repose également sur l'individu et sa capacité à décider de son plaisir, à choisir de jouer ou pas, de jouer avec d'autres ou seul, de jouer pour gagner, coopérer ou bien pour accompagner et ainsi pour faire plaisir...

Pour les ludothécaires, il semble que l'application de ces quatre items permette d'être respectueux du concept jeu. L'axe « Je-Jeu-Jeux » induit que le jeu est avant tout une expérience personnelle et/ou collective, à partager et à vivre.

Précédemment, nous avons établi que la ludothèque est un concept innovant et polymorphe car non figé dans le temps et l'espace. Nous constatons que le jeu est aussi un concept. Le ludothécaire étant l'élément commun aux deux, il peut être considéré comme celui qui les réunit. De plus il agit également sur la gestion de la collection d'objets et sur l'accueil du public. Nous pouvons donc identifier deux axes : l'un avec les deux concepts (ludothèque et jeu), l'autre avec un public et une collection d'objets. A l'intersection se trouve le ludothécaire en position de médiation.

Annabelle, Nadège et les définitions de l'ALF emploient cette expression : « donner à jouer ». Il ne serait alors pas faux d'écrire : « le ludothécaire organise l'espace

ludothèque, l'accueil, la collection de jeux pour donner à jouer au public ». Mais le verbe organiser est réducteur de l'action du ludothécaire.

En effet, les différents termes que nos interlocuteurs ont précédemment utilisés pour définir le ludothécaire : *empathie, ouverture vers les autres, accueillant, conseiller, donner à jouer, passeur-transmetteur-intermédiaire, metteur en scène*....évoquent plutôt les caractéristiques d'une médiation. La médiation est définie comme « fait de servir d'intermédiaire entre deux ou plusieurs choses. »⁸⁰ Le schéma suivant illustre ce positionnement du ludothécaire comme situé à un carrefour.

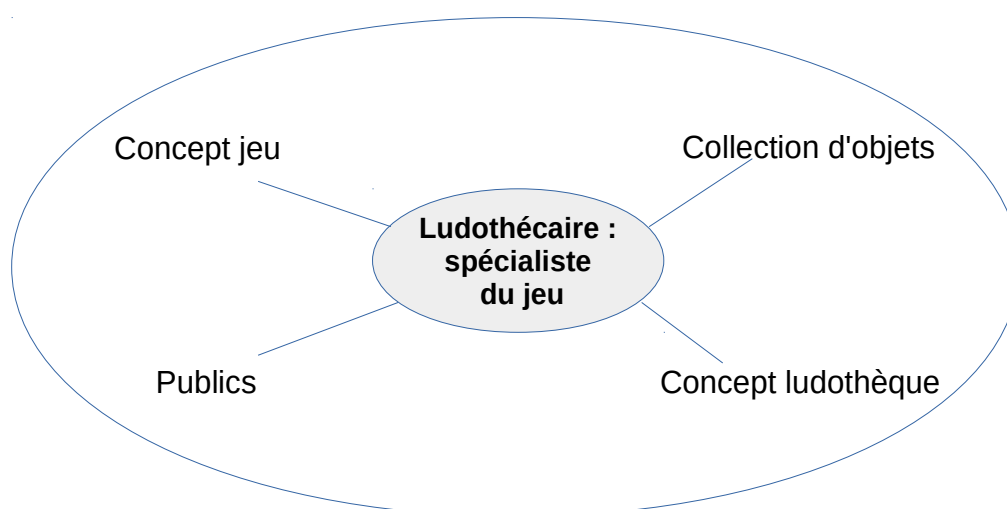


Illustration 5 : Médiation du ludothécaire

Cette compétence est décrite dans la fiche métier du ludothécaire dans le chapitre « Accueil des publics et mise en relation avec la collection de jeux. », et tout particulièrement dans la partie : « accompagner le public et le mettre en jeu ». Partant de ce constat, nous avons cherché à mettre en évidence les compétences spécifiques des ludothécaires en croisant le contenu des interviews avec la fiche métier de l'ALF.

5.3.7. À la croisée des entretiens et de la fiche métier

Cette lecture orientée sur les compétences nous a permis de sélectionner des passages dans les entretiens suivants : Nicolas, Annabelle, Nadège, Isabelle et Adrien, soit cinq interviews sur les neuf réalisées.

⁸⁰ « Définition de MÉDIATION », <<http://www.cnrtl.fr/definition/m%C3%A9diation>>, consulté le 26.06.2016.

Nous avons organisé notre lecture en classant les passages en trois catégories basées sur les trois activités principales de la fiche métier. Pour plus de commodités nous avons créé une nomenclature de type alpha-numérique pour diviser la fiche métier⁸¹.

LES ACTIVITES PRINCIPALES		
1 – Constitution, maintenance, gestion et enrichissement d'un fonds de jeux et jouets a- élaborer une politique d'acquisition b- enrichir le fonds c- assurer le traitement d'un fonds d- maintenance du fonds	2- Accueil des publics et mise en relation avec la collection de jeux e- accueillir, informer, inscrire le public et répondre à ses demandes f- gérer le prêt g- accompagner le public et mettre en jeu h- garantir les bonnes conditions de jeu, le respect des règles de jeu et des règles de vie i- garantir l'accessibilité de tous au jeu	3- Conception et animation de l'espace de jeu / valorisation de la culture ludique j- concevoir l'aménagement de la ludothèque k- valoriser le jeu comme objet culturel l- participation au système d'évaluation de la ludothèque

Tableau 16 : répartition des compétences de la fiche métier liés aux activités principales

Ainsi organisée, notre lecture permet de classer les réponses de la façon suivante :

Ordre de classement	Activité principale	Nombre d'entretiens évoquant les activités
1	N°2, Accueil des publics et mise en relation avec la collection de jeux	5/5
2	N°3, Conception et animation de l'espace de jeu / valorisation de la culture ludique	4/5
3	N°1, Constitution, maintenance, gestion et enrichissement d'un fonds de jeux et jouets	3/5

Tableau 17 : Synthèse des évocations concernant les activités du ludothécaire

Les compétences spécifiques des ludothécaires évoquées spontanément par les professionnels seraient donc liées aux activités N°2 et N°3. Parmi les réponses figurent régulièrement quatre compétences.

Ordre de classement	Compétence	Nombre d'entretiens évoquant les activités
1	j- concevoir l'aménagement de la ludothèque	4/5
	g- accompagner le public et mettre en jeu	4/5
2	b- enrichir le fonds	3/5
	a- élaborer une politique d'acquisition	3/5

Tableau 18 : Synthèse des évocations concernant les compétences

81 La fiche complète de cette analyse se trouve en annexe H- Tome 2

Il y a donc deux groupes de compétences qui sont citées régulièrement (j-g + b-a). Les compétences « concevoir l'aménagement de la ludothèque » et « accompagner le public et mettre en jeu » recueillent pratiquement l'unanimité. Le cœur du métier serait donc basé sur les savoirs et les savoir-faire liés à ces deux compétences.

Précédemment, nous avons situé nos interlocuteurs les uns par rapport aux autres. Nous avons défini ce qu'était pour eux le travail du ludothécaire. Nous avons mis en lumière une conception du jeu propre aux ludothécaires et établi les spécificités du métier en nous appuyant sur les évocations de l'altérité et les compétences de la fiche métier. Tout au long de nos travaux, le thème de la formation est régulièrement apparu. Ce constat récurrent permet d'affirmer qu'une profession se construit en s'appuyant sur une filière de formation. Traiter de l'ensemble des sujets concernant la formation des ludothécaires n'est pas notre propos. En revanche, au cours des entretiens, les interlocuteurs ont très régulièrement abordé les effets de la formation sur leur vie. Ce constat est vraiment flagrant pour Annabelle, Annie, Nadège et Nicolas. Dans le chapitre suivant, nous proposons donc d'étudier ce phénomène à travers leurs témoignages.

5.4. La transmission d'un héritage culturel par l'assimilation

D'après Gustave Thibon, « *On peut toujours apprendre ce qu'on ne sait pas, non pas ce qu'on croit savoir*⁸² ». Or nous l'avons vu précédemment, la socialisation est un processus inconscient. Au cours de ce même chapitre, nous avons évoqué le lien entre la construction de l'identité professionnelle et le rôle de la formation des ludothécaires. À ce stade, pouvons-nous isoler ce phénomène dans les témoignages que nous avons recueillis auprès des ludothécaires interviewés ? Pouvons-nous à l'aide de leurs réponses, comprendre ce processus ? Enfin, est-il possible d'établir un état des lieux de cette construction ? La recherche des solutions à ces questions est l'objet de la partie suivante.

5.4.1. La socialisation professionnelle des ludothécaires par la formation

Les expériences de socialisations professionnelles de nos quatre interlocuteurs ne sont pas identiques, mais peut-on préciser en quoi elles nous apparaissent différentes ?

82 *L'Ignorance étoilée*, Paris, Fayard, 1974 ; dernière édition 2001

Les effets constatés de la formation

Pour commencer, Annie fait figure d'exception. En effet, sa socialisation professionnelle débute au tout début de l'histoire des ludothèques. Celle-ci s'effectue en deux temps : en premier lieu avec la création et la gestion de la ludothèque de Camblanes à partir de 1978, en deuxième lieu avec la reprise des études qui aboutira à l'édition de son livre « les ludothèques » en 1991. Dès lors, elle décrit un changement de vie radical. Ses occupations extra-professionnelles deviennent omniprésentes et finalement remplacent ses activités professionnelles pré-existantes. En parallèle, elle évoque le développement d'un réseau de pairs presque immédiatement après la création de la ludothèque. D'ailleurs celui-ci constituera le groupe de fondateurs de l'ALF nationale.

L272-275 : j'avais envie (...), de faire des choses un petit peu innovantes, mais comme il n'y avait pas grand-chose, bon, il y avait pas de source, de chose à glaner, il y en avait très peu, je préférais approfondir la connaissance du jeu, de l'enfant,

L297-303 : tout ça a interféré (...) donc je ne peux pas vous dire (...) on a fait, et puis après j'ai fait ça, et après j'ai fait ça. (elle scande ses phrases en tapant sur son bureau) (...) C'est euh bon...un enrichissement

L130 : je me suis rapprochée de quelques ludothécaires de Paris. L137 : et puis on a constitué une association nationale (ALF) et puis aprèsqui elle-même... a créé des associations régionales L293-294 : il y a quand même eu des réseaux qui se sont créés.

Ensuite, nous avons Nadège qui s'est elle-même située à la périphérie du monde des ludothèques. Son arrivée dans le monde des ludothèques autour des années 1995, en raison de travaux de recherche pour son DESS (Diplôme d'Études Supérieures Spécialisées) en Sciences du jeu, est déterminante pour sa carrière. Son choix de développer une double activité professionnelle (formation et ludothèque) finira d'orienter sa socialisation professionnelle vers un statut singulier dans la profession. Son double positionnement professionnel a entraîné sa participation aux travaux de deux groupes de pairs : universitaires (ex : recherches avec Nathalie Roucou) et ludothécaires (ex : participation à la commission métier ALF).

L169 : au monde des ludothèques ? je pense clairement en périphérie.

L10 : j'ai fait des observations dans deux ludothèques à ce moment-là L12-13 : à l'issue quasiment de mon stage, on m'a proposé de... reprendre la direction de l'association L14-16 : j'ai accepté en me disant que ça me ferait... une expérience de quelques années, (...) et je fêterai au mois de septembre mes 20 ans d'association, (...) enfin de ludothèque.

L31-32 : moi, m'a permis d'être toujours en réflexion sur le jeu dans tous les contextes. L33-36 : ça fait 20 ans que je continue de lire (elle tape légèrement sur la table avec sa main) de réfléchir (elle recommence) sur le jeu et en direction de tous les publics...en direction de tous les professionnels qui sont susceptibles de donner à jouer"et ça a beaucoup beaucoup beaucoup nourri ma réflexion et du coup le projet de la ludothèque

L63-66 : Je pense vraiment que le fait d'avoir été formatrice a profondément fait évoluer le

projet de la ludothèque parce que aussi du coup les équipes successives de la ludothèque ont toujours bénéficié de ces formations

L67-68 : mais parce que toutes les questions que j'ai toujours rencontrées dans les formations m'ont obligée à aller lire, à nourrir, à continuer de réfléchir....

L281 : (...) sinon je l'aurais proposé au moment de la commission métier (de l'ALF)

Puis Annabelle nous explique qu'elle a découvert la formation DUGAL consécutivement à la découverte du métier. Suite à cette découverte, elle s'inscrit et obtient le DUGAL en 2001. Par la suite, elle trouve rapidement un emploi et développe sa participation dans le réseau des ludothèques de la Gironde pour prendre en 2006, la coordination de la formation DUGAL où elle participe activement à la création de la licence GAL.

L45-58 : J'avais 21 ans j'étais dans un bar (à bières et à jeux), (...) il y avait une fille...avec qui j'ai discuté (...) à un moment donné on s'est mis à parler du jeu et elle m'a dit qu'elle était ludothécaire (...) j'ai eu un flash (...) je me suis dit : hooo ! c'est ça que je veux faire ; je trouve ça génial!"

L66-70 : J'étais emploi jeune à l'époque dans une école...je me suis renseignée sur la formation qui existait.... pour devenir ludothécaire. Il se trouve qu'à l'époque, il n'y avait que : le DU qui était donc à l'IUT...[>Question Anne]: c'était à quelle époque ? [>Réponse Annabelle]: en 2001.

L85-87 : après (la formation) les choses se sont enchaînées un petit peu rapidement...j'ai trouvé du travail tout de suite. J'avais même pas fini mon diplôme d'ailleurs que j'avais déjà trouvé du travail sur la ludothèque de Créon...

L82-85 : j'ai fait la formation pendant une année et j'ai rencontré à cette occasion, ben voilà, dans le petit milieu de la Gironde.... les ludothécaires qui exerçaient à cette époque-là. L126-142 : à l'époque c'étaient les autres ludothécaires. C'était ça le réseau. (...) il y a eu d'autres étudiants les autres années, d'autres nouveaux projets (...) forcément ce réseau informel de professionnels il s'est... agrandi du coup le réseau de l'ALF avec, aussi forcément.

L 640-648 : voilà. Et donc là je me mets à faire des enquêtes et par mail et par téléphone et je rentre les données sur un logiciel....(...) Et finalement on découvre que énormément de gens ont trouvé du travail suite à cette formation. Voilà et du coup on a les éléments qu'il faut donc Jean-Luc et Patrick se mettent à bâtir ce dossier pour la licence professionnelle. Eux, ils construisent toute la mécanique bien sûr universitaire, que moi je ne maîtrise absolument pas. Et ils me sollicitent sur des parties plus pédagogiques, c'est-à-dire ce qui concerne le métier, le contenu ce genre de choses, voilà. Et pis c'est parti quoi. Et pis la licence ça marche.

Enfin pour finir, nous avons Nicolas qui découvre le métier de ludothécaire au cours d'un parcours professionnel dans le secteur de l'animation. C'est aussi un joueur « pratiquant » qui évolue au sein de l'univers des joueurs de jeux de société. De cette époque, il retient que le jeu n'est jamais très loin de ses expérimentations professionnelles et personnelles. C'est au cours d'une de ses expériences qu'il prend conscience de l'existence du métier de ludothécaire et qu'il découvre l'existence d'une formation spécifique. Au cours de sa formation, il se rapproche du réseau ALF Midi-Pyrénées et intègre le conseil d'administration de l'association régionale. À l'issue de cette formation,

son employeur ne pouvant lui proposer un poste de salarié, il abandonne ce statut et rentre au conseil d'administration de l'association gestionnaire de la ludothèque. Cette dynamique l'amènera jusqu'à la fonction de président national de l'ALF.

L 110-114 : j'ai toujours été convaincu que le jeu, y avait quelque chose que.... J'ai toujours préféré le jeu à l'activité.... j'ai toujours préféré monter un grand jeu à emmener les gamins à du poney...avoir des jeux plutôt qu'avoir des coloriages...avoir tout un tas de choses, installer des espaces pour jouer. ça m'a toujours plus plu

L160-178 : je déménage dans la région lyonnaise en 2007, où là j'ai des liens plus étroits.(...) Et là, je commence à avoir des liens un peu plus étroits avec certaines personnes à Quai des Ludes!(...) Y a vraiment un milieu ludique lyonnais qui est assez fort....(...) mais après c'est pas un réseau. C'est des réseaux (...) c'est-à-dire que voilà c'est pas des gens qui travaillent pas tous ensemble, mais moi j'arpente un peu tout.

L40-69 : j'ai été à une (...) ludothèque de la région lyonnaise (...) qui s'appelait Quai des Ludes!...(...) j'avais un rendez-vous d'une demie-heure (...) et devant l'ampleur du désastre, elle m'a gardé trois heures.(...) enfin elle a ouvert tout un tas de portes que...j'imaginai pas vraiment à ce moment-là. (...) Et du coup ça m'a pas mal interpellé et j'ai échangé un petit peu avec eux aussi au retour quand j'ai ramené les jeux. (...) participer à une journée de retranscription de....d'expériences d'aménagement d'espaces sur le principe un petit peu prôné par les ludothèques dans des centres de loisirs (...) (recherche-action) qui était piloté par FM2J (...) et je m'étais dit qu'un jour, je ferais cette formation-là

L81-84 : un poste de ludothécaire s'est libéré (sourires) par la joie de la valse des emplois aidés et j'ai pris un poste de ludothécaire éminemment mal rémunéré mais où ils acceptaient de me financer la formation que je voulais faire. A savoir celle d'FM2J qui était d'ailleurs la seule que je connaissais à ce moment-là (sourires)

L84-85 : J'ai fait cette formation de ludothécaire. Puis après les choses se sont...relativement vite enchaînées...L94-108 : instantanément derrière (l'obtention du diplôme) (...) j'ai commencé à venir aux réunions de l'ALF Midi-Py (sourires) (...) par le jeu d'un concours de circonstances assez... étonnant. Je suis devenu président de l'ALF nationale, l'année d'après. (...) Alors que j'étais de loin, le plus jeune ludothécaire de toute l'assemblée (rires) réunie cette fois-là mais...voilà certainement avec un... une expérience associative que d'autres avaient pas. Et...une aisance dans le discours que d'autres n'avaient peut-être pas non plus...et puis des prises de positions un peu... j'allais dire engagées sur l'éducation populaire sur des choses ou d'autres que j'avais participé pu avoir à différents temps parce que j'avais participé à (...) une université d'été et les trois jours l'année d'après, parce qu'il n'y avait pas eu d'université d'été. J'avais participé aussi à deux temps... au national, deux temps de la vie démocratique du national en tant que représentant de Midi-Py.

L'évocation de toutes ces socialisations professionnelles amène plusieurs constats. Premièrement elles évoquent toutes un tournant à l'issue de la formation. De plus, celui-ci est toujours accompagné par la présence d'un réseau de pairs. Enfin ces tournants semblent être accompagnés par un phénomène de transformation qui s'opère pendant la formation.

Avec ces quatre personnes, nous sommes en présence d'une conversion professionnelle comme définie par Hugues. Que signifie cette expression ? Le chapitre suivant est destiné à apporter des précisions sur ce phénomène et tout particulièrement pour la profession des ludothécaires.

Le phénomène de conversion professionnelle

Selon Hugues⁸³, ce processus est composé de quatre étapes : la séparation, le passage à travers le miroir, le dédoublement de soi, l'identification à un rôle. Cette transformation interne étant la plus visible dans nos entretiens avec Annabelle et Nicolas, nous nous appuyerons sur ces deux entretiens pour comprendre ce phénomène.

La séparation revient à rompre avec la culture profane qui est incompatible avec la culture professionnelle. Par exemple pour les ludothécaires, cela correspond à considérer le jeu comme un concept et non une simple activité enfantine.

Nicolas

L221-224 : ha bien oui, très clairement parce que moi avant de faire la formation de ludothécaire, y a des choses, juste je les imagine pas. Donc c'est pas plus compliqué que ça. (rires) Je sais même pas qu'on peut aller aussi loin que ça dans la réflexion par rapport à ça, je sais pas qu'il y a un classement des objets ludiques....

Annabelle

L210-214 : j'imaginai pas ça comme ça d'ailleurs avant la formation (...) en fait j'imaginai pas tous les potentiels qui pouvaient y avoir dans le jeu et dans le jouet.

De plus, le passage à travers le miroir consiste à apprendre à « regarder le monde de derrière soi en sorte qu'on voit les choses écrites dans le miroir » c'est-à-dire voir le monde à l'envers. Pour les ludothécaires c'est par exemple situer le joueur comme un usager, un adhérent, un public et non un partenaire de jeu potentiel.

Le dédoublement de soi signifie que les futurs professionnels apprennent à gérer leur emploi du temps, leur identité selon les espaces et le temps. Ainsi, la ludothèque est avant tout pour les ludothécaires le lieu d'exercice de leur travail, et non celui de leur loisir.

L'identification à un rôle professionnel est par exemple se présenter dans la société civile comme ludothécaire ou bien affirmer « on est les experts du jeu et du jouet ».

Nicolas

L99-100 : Je suis devenu président de l'ALF nationale (...) L100-101 : Alors que j'étais de loin, le plus jeune « ludothécaire »

Annabelle

*L 185-189 : [**>Question_Anne**]: est-ce que quand on te demandait...ce que tu faisais comme métier, tu faisais quoi comme réponse ? est-ce que tu as toujours eu la même réponse ?*

*[>Réponse Annabelle]: j'ai toujours eu la même réponse, ouais [**>Question_Anne**]: et c'était ?*

[>Réponse Annabelle]: c'était je suis ludothécaire

L281 : je n'exerce plus en tant que ludothécaire L285 : après je resterai, je pense, ludothécaire toute ma vie

Pour l'individu, il s'agit de « changer de monde », de fabriquer « une nouvelle

83 DUBAR, TRIPIER et BOUSSARD, *Sociologie des professions*, op. cit., 2015, p. 109.

identité professionnelle » faite de nouvelles définitions de soi, du monde et de nouvelles idées. Cette conversion identitaire consiste à « se changer soi-même » et à incorporer des « idées » sur quatre domaines : ce qu'est le travail, ce que doit être son rôle, ce que sont les carrières existantes, possibles, souhaitables, ce que l'on est soi-même.

Nicolas

L116-118 : Et voilà je crois que je suis rentré...., j'avais une espèce de prédisposition génétique que j'ai combinée avec des opportunités.... à des moments que j'ai su....ou pu ou l'occasion d'attraper, voilà....

Annabelle

L173-185 : c'est-à-dire avant j'étais plutôt quelqu'un qui.... voyait le boulot comme un job tu vois qu'on va faire : on se lève le matin, on va bosser et pis on touche une paye à la fin du mois c'est une activité que tu trouves sympathique mais bon voilà c'est pas la priorité dans ta vie quoi. Et je pense que à un moment donné ... peut-être les questions que je me suis posées.... en lien avec ma propre histoire personnelle, ce qu'avait vécu ma mère... ma passion du jeu et les rencontres que j'ai faites parce que je crois que c'est ces rencontres-là aussi à un moment donné (...) qui ont fait ce que je suis devenue ; j'ai eu cette envie de me dire mais non mais j'ai pas envie de faire juste que d'aller travailler le matin et... J'ai envie de me battre pour cette profession (on bascule de métier à profession) . Je... cette profession elle est géniale, elle mérite d'être reconnue. Ces gens sont de belles personnes, le jeu y a de belles valeurs moi j'ai envie de m'engager plus là-dedans. Ouais y a eu un virage, alors après est-ce que il s'est fait ...comme ça ? non je ne pense pas...mais il s'est fait rapidement.

Ces témoignages nous apportent la confirmation que la formation agit comme un accélérateur de la socialisation professionnelle. Celle-ci serait constituée de plusieurs étapes et le phénomène de conversion professionnelle pourrait être considéré comme le degré ultime de ce processus. A ce propos, Annabelle au cours de notre entretien utilise, pour illustrer l'effet de la formation sur les étudiants DU-LP GAL, l'analogie suivante :

*L551-565 : [**>Question Anne**]: et est-ce que tu dirais que la formation en fait c'est pas un aboutissement mais c'est un début.[>**Réponse Annabelle**]: ha bien oui bien sûr, c'est un commencement (...) on est entièrement d'accord (...) c'est le commencement, oui (...) en fait la formation, c'est l'année on va dire qui te donne les bagages (elle commence à sourire) pour partir à l'étranger t'installer (rires) (...) elle te donne les valises, les vêtements....le passeport...enfin tous les trucs matériels on va dire et pis quelques bouquins quand même donc tu vois quelques règles un peu philosophiques...quelques...et donc tu pars à l'étranger et tu vas t'installer et là tu démarres une nouvelle vie...dans un pays que tu connais pas...c'est un peu ça...*

Ces deux témoignages sont doublement intéressants. Tout d'abord parce qu'ils illustrent parfaitement le processus de conversion professionnelle mais aussi parce que nos deux témoins n'ont pas suivi la même formation. L'une est d'origine universitaire, l'autre est professionnelle. Or les deux témoignages se rejoignent et confirment l'existence de ce processus pour nos deux témoins. En recherchant les conséquences de la formation sur les ludothécaires, nous avons constaté l'émergence d'un autre sujet évoquant des changements visibles au sein même de la profession. Nous nous y sommes donc attardés.

5.4.2. Des indicateurs de changements récents

Selon nos quatre entretiens de recherche, il y a un changement assez récent à propos de la formation. Le profil des étudiants ne serait plus tout à fait le même. Parmi nos entretiens, c'est celui de Nadège qui résume le mieux ce changement.

Nadège :

L373 : oui....non moi je dirais que ça date d'il y a 5 ans à peu près....

L493-504 : Mais ce qui est très flagrant c'est que les gens qui viennent dans cette formation maintenant savent pourquoi ils viennent. Ils connaissent en général les structures, connaissent les ludothèques...y a beaucoup de...voilà de gens qui ont pratiqué d'autres métiers et ces autres métiers les ont amené à vouloir...travailler autour du jeu. (...) Et moi je me souviens avant en formation on était vraiment obligé d'expliquer ce que c'était une ludothèque, un jeu de société, ... un jouet, etc... et qu'il y a quand même voilà une...meilleure connaissance du jeu de règles, ça c'est très très clair dans la société ça c'est très clair mais aussi du monde des ludothèques.

Nous sommes donc allés interroger Catherine qui est en charge du suivi des dossiers d'inscriptions DU-LP GAL et en poste depuis 2001, à propos de l'évolution du profil des étudiants.

Catherine :

L 332 : Du coup on a plus de garçons c'est vrai. L 334-335 : Là on commence à avoir des promos où trois quatre garçons...l 356-357 : y avait pas de très jeunes...c'est là depuis quelques...3-4 ans qu'on a des très jeunes sinon on ne les avait pas

Par ces deux entretiens, nous avons la confirmation que les étudiants sont plus jeunes, mieux informés et qu'il y a plus d'hommes qui s'inscrivent. Enfin, ce phénomène est perçu comme récent. Catherine nous apprend également qu'il y a un changement du côté de l'organisation de la formation. En effet, elle précise que depuis quelques années, le corps enseignant de la formation DU-LP GAL est constitué d'anciens étudiants qui viennent apporter des éléments pratiques à l'enseignement théorique.

Catherine

L 465-469 : d'année en année en fait, dans les... intervenants... extérieurs, on retrouve des anciens étudiants... (...) voilà, je pense que ça aussi c'est important. Je pense que ces anciens étudiants apportent... aussi... sur la formation.

Ce constat est intéressant, car il laisse imaginer, sans pour autant en préciser les raisons, qu'auparavant cela n'était pas envisageable de la même manière. D'ailleurs, Nicolas confirme cette impression en témoignant plus généralement à propos de la profession dans son ensemble.

Nicolas

L634-638 : oui mais la formation y a toujours quelque chose qui se joue là. C'est évident. Je pense, la profession existe aujourd'hui, je pense qu'elle existe. Après elle....elle existe pas à l'échelle des ludothèques. Elle existe...à quelques endroits, qui sont de plus en plus nombreux

puisqu'il sort de plus en plus de ludothécaires..., donc y a quand même une profession, y a quand même des gens regroupés. Y a quand même un tronc commun qui commence à se dégager.

Ce dernier constat nous permet d'affirmer qu'il y a bien d'une part, la construction d'une identité professionnelle commune à l'ensemble de la profession accompagné par un sentiment d'appartenance commun, d'autre part que la formation des ludothécaires constitue un des ciments de cet assemblage.

Mais est-ce le seul ? Effectivement, nous avons constaté à plusieurs reprises la présence d'un autre facteur potentiel. Il s'agit du constat régulier de la participation de nos ludothécaires à un réseau professionnel. Ce type d'organisation est d'ailleurs mentionné en sociologie des professions pour identifier une profession. C'est pourquoi nous allons pour la suite de notre réflexion observer les textes publiés par les réseaux professionnels des ludothécaires.

5.4.3. Les origines et l'évolution des documents épistémè-déontologiques

De manière générale, les textes professionnels qui sont identifiés comme étant des documents déontologiques regroupent un ensemble de règles et de devoirs qui régissent la profession, la conduite de ceux qui l'exercent, les rapports entre ceux-ci et leurs publics (usagers/clients). De même les documents épistémologiques regroupent un ensemble de principes d'ordre méthodologique, philosophique et théorique. Ces textes se présentent sous différentes formes.

Les chartes représentent des règles fondamentales. Les définitions déterminent les caractéristiques d'un concept, d'un mot, d'un objet, c'est-à-dire l'ensemble des propriétés essentielles nécessaires à la description et la caractérisation de celui-ci. Les référentiels sont des répertoires qui décrivent et organisent des caractéristiques précises afin d'en faciliter l'identification. La fiche métier de l'ALF a cette fonction. Ces textes n'ont pas tous la même nature et ils n'ont pas les mêmes objectifs. Néanmoins, ils sont complémentaires les uns aux autres. Concernant la profession des ludothécaires, nous avons trouvé : des chartes, des définitions, une fiche métier. Voici une présentation chronologique de leur parution.

				2012- Fiche métier ALF Texte de référence réseau ludothèques toulousaines 2016- Définition ludothèque ALF Définition du jeu ALF
	1979- M. Algarra « jeux, jouet, jouer »	1994- Définition issue de la vidéo ALF « Cité enjeu » 1998- Extrait Accord-cadre « nouveaux services-nouveaux emplois »		
1° période 1967-1979	2° période 1980-1989	3° période 1990-1999	4° période 2000-2009	5° période 2010-2016
			2003- Charte qualité des ludothèques françaises ALF 2004- Définition ludothèque ALF	

Illustration 6 : Frise chronologique des documents épistémologique-déontologiques

Cette mise en perspective permet d'identifier les apparitions successives des différents documents. À présent, nous allons étudier leur filiation et observer leurs effets sur l'évolution de la profession.

Nous avons un premier groupe de documents antérieurs à 2003. Il s'agit des premières définitions évoquant la ludothèque : 1979, Monique Algarra ; 1994, définition issue de la vidéo « Cités enjeu ». Ces deux textes symbolisent deux époques différentes, l'une évoquant les débuts de la profession et l'autre, un arrêt sur image à un instant précis et particulier pour la profession.

En effet, l'année suivante, en 1995, sont initiées les premières réflexions autour de la Charte de qualité des ludothèques françaises. Édité en 2003, ce texte est primordial pour la construction et l'avenir de la profession. En effet il est à l'origine de tous ceux qui suivront. Essentiel, il initie une réflexion sur trois axes qui seront repris pour être précisés par la suite. Il s'agit tout à la fois d'une réflexion épistémologique-déontologique, conceptuelle et organisationnelle de la profession. C'est un outil de cohésion interne à la profession et dans le même temps, c'est un moyen de reconnaissance auprès du public et des partenaires.

Entre temps, en 1998, la profession négocie avec L'État l'accord-cadre « nouveaux services-nouveaux emplois ». La définition des trois niveaux d'emploi est une avancée importante puisqu'elle officialise l'existence de la profession de ludothécaire et initie une organisation interne du travail.

En 2004, nous l'avons déjà évoqué, c'est l'édition de la première définition de la ludothèque. Cette dernière vient préciser les propos de la Charte qualité des ludothèques

françaises sur la nature de l'équipement, l'activité, les services, le public et le rôle du ludothécaire.

En 2012, l'édition de la fiche métier est l'aboutissement d'une réflexion sur le métier entamée avec l'accord-cadre, poursuivie avec la charte qualité des ludothèques françaises et la définition de la ludothèque. Au cours de la même année, le réseau des ludothèques toulousaines publie son « Texte de référence du réseau des ludothèques toulousaines ». Ce document se réfère à la Charte de qualité des ludothèques françaises en y apportant, neuf ans après celle-ci, des précisions sur la définition de la ludothèque (celle-ci n'existait pas en 2003) et du jeu, les effets induits du jeu et de la ludothèque, l'organisation des espaces de jeu, les services proposés, le public concerné et enfin la description du travail du ludothécaire.

En 2016, l'Assemblée générale de l'ALF valide un projet d'orientation qui présente une nouvelle définition de la ludothèque ainsi que les principes du jeu proposé en ludothèque. Mais de l'aveu même de Nicolas Dion, il s'agit de poursuivre un travail et non d'inventer.

Nicolas : 1545-551

nous on est des des 'continueurs' et quand je dis 'structurant' c'est-à-dire que là où les gens ont créé des choses.... C'est ce que je disais tout à l'heure, beaucoup de choses existent, on invente peu de choses. Dans le projet politique, on a peu inventé dans le... dans la définition, dans les missions, dans tout ce qu'on a fait on a très peu inventé. On a structuré des choses existantes, on les a organisées, on les a écrites... Alors peut-être d'une manière qui avait pas été écrite avant, peut-être avec nos mots, peut-être avec une couleur politique, ou de valeurs ou de ce que tu veux un peu particulières... On n'a pas inventé ces choses-là. A aucun moment.

Ces derniers textes (Texte de références du réseau toulousain, définition ludothèque et jeu de l'ALF 2016) sont des prolongements de la Charte de qualité des ludothèques françaises. Plus que des principes à appliquer, ils sont la traduction de l'héritage d'une génération de professionnels aux suivantes. Ces textes sont des vecteurs de transmission et de socialisation des valeurs communes à la profession des ludothécaires. Par ce processus d'assimilation, chaque génération de ludothécaires hérite des valeurs, des savoirs et savoir-faire de la profession. Chaque génération affine, précise, adapte et s'approprie l'ensemble de cet héritage pour le transmettre à son tour. Or comme nous l'avons déjà évoqué, ce travail pour les ludothécaires n'a pu réellement commencer qu'avec la Charte de qualité des ludothèques françaises en 2003 et la mise en place de formations diplômantes, depuis plus de dix ans qui ont participé à l'unité de la profession malgré une

grande diversité des pratiques.

5.5. L'unité d'une profession dans la diversité de ses pratiques

Tout au long de l'exposé des résultats de nos analyses, nous avons essayé de réunir un maximum d'indices pour les comparer, les classer et enfin en extraire les sujets en lien avec notre problématique, notre but étant de mettre en lumière l'unité, et par abstraction, la diversité interne des pratiques des ludothécaires.

Dorénavant, nous savons que l'identité professionnelle d'un individu est constituée de divers composants et que sa professionnalité est une revendication d'identité, une recherche de reconnaissance et d'accomplissements de soi. Nous avons également vu avec la définition de la construction de l'identité individuelle proposé par Claude Dubar, que celle-ci est le résultat « des divers processus de socialisation qui conjointement, construisent les individus et définissent les institutions ». L'identité professionnelle d'un ludothécaire est donc forcément constituée de ses valeurs, ses savoirs/savoir-faire (issus de formations diverses ou spécifiques), ses expérimentations ou interactions avec son environnement et ses conditions de travail.

À ce stade, il est possible d'appliquer à nos constats la théorie de Florent Champy à propos de la recherche de l'unité d'une profession et de la diversité de ses pratiques. Lors de l'exposé de sa théorie des professions à pratique prudentielles, F. Champy nous indique que la culture professionnelle d'une profession est la somme d'éléments communs partagés (valeurs + savoir-faire + savoirs). De plus, à l'intérieur de la culture professionnelle partagée par les individus exerçant une même profession, les valeurs communes sont stables, inscrites dans la durée, et ont un rôle central. Les savoir-faire sont constitutifs à une profession, ils sont à la périphérie des valeurs. Enfin, les savoirs sont labiles car sujet aux évolutions techniques et scientifiques perpétuelles, ils sont situés à l'extérieur des cercles des valeurs et des savoir-faire.

Parmi les savoirs et les savoir-faire, il distingue trois catégories. Il y a les savoirs et savoir-faire spécifiques directement utiles à la conception du projet, les savoirs et savoir-faire nécessaires à la défense du projet dans la division du travail dans un contexte donné et enfin, les savoirs et savoir-faire spécifiques mis en œuvre par le professionnel (gestion

administrative et économique) pour défendre la possibilité de l'activité. D'après Florent Champy, seules les premiers cités sont présents dans la définition de l'unité d'une profession.

En reprenant ces éléments théoriques, nous obtenons un schéma qui illustre les composants nécessaires à la réalisation du processus de construction de l'identité d'un professionnel.

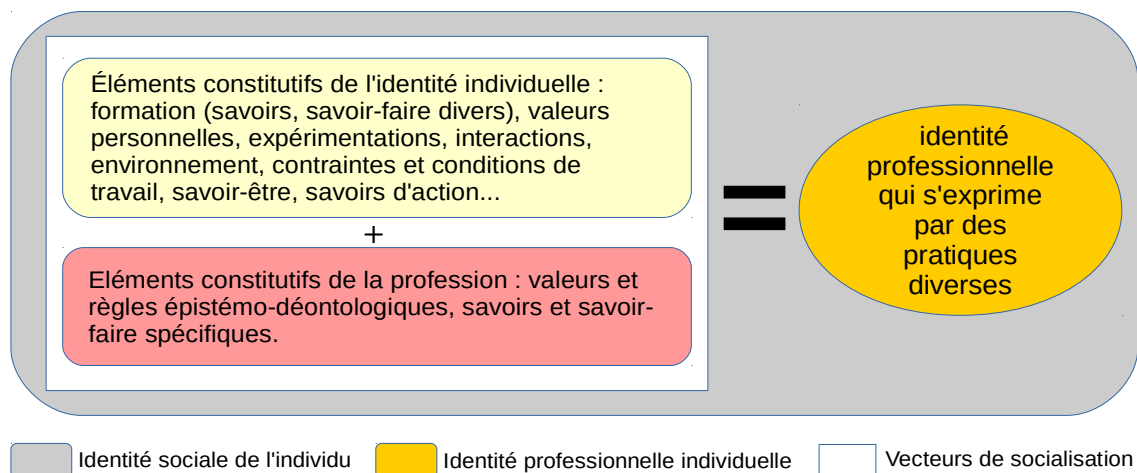


Illustration 7 : Représentation du processus de construction d'une identité professionnelle

La couleur grise représente l'identité sociale de l'individu. Le rectangle blanc expose les vecteurs de sa socialisation. Il est constitué de deux blocs : jaune et rouge. Le jaune comprend l'ensemble d'éléments individuels et personnels, issus de socialisations, d'interactions, d'expérimentations et d'environnements/conditions de travail multiples qui constituent sa réalité. S'y retrouvent également les valeurs de l'individu acquises soit par expérience soit au cours de son cursus de formation.

Le savoir-être représente les règles non formalisées qui sont en lien avec une attitude adaptée. La recherche de cette attitude adéquate existe pour tous les métiers et à tous les niveaux d'exécution. Néanmoins la réalisation de cette recherche sera plus ou moins effective selon le degré d'autonomie accordé à l'individu dans la réalisation de son travail. L'énumération de ces règles touche des sujets aussi divers que variés : sens de l'organisation, persévérance, adoption d'une tenue professionnelle, vigilance, respect, assiduité, autonomie, partage des informations, débrouillardise, patience, analyse-sens critique, intégrité, ouverture aux changements, initiative, audace, esprit d'équipe,

polyvalence... Dans ce contexte, les savoirs d'action, implicites ou tacites représentent les solutions empiriques.

La couleur rouge représente un groupe d'éléments collectifs et communs à un métier. C'est le lieu où l'on va trouver l'unité d'une profession. Il s'agit des représentations idéales d'un système de valeurs pouvant être partagées collectivement. Les professionnels peuvent ajouter de la sensibilité ou de la créativité à des savoirs ou savoir-faire mais pas aux valeurs. Dans le cas des ludothécaires, nous l'avons constaté précédemment, la valeur commune est une conception intellectuelle du jeu. Il y a également les principes déontologiques qui sont un ensemble de règles et de devoirs qui régissent la profession, la conduite de ceux qui l'exercent, les rapports entre ceux-ci et leurs publics (usagers/clients). Enfin, les règles épistémologiques sont des principes d'ordre méthodologique, philosophique et théorique. Les documents comme la Charte de Qualité des Ludothèques Françaises ou les définitions des ludothèques sont l'expression de valeurs en construction du métier de ludothécaire.

Pour finir, il y a les savoirs et les savoir-faire spécifiques. Les premiers sont les règles et les connaissances formelles du métier. Les seconds sont les règles du métier formalisées et en lien avec la mise en œuvre du savoir, c'est-à-dire la technicité. Pour les ludothécaires, ils sont déclinés dans la fiche métier en deux types d'activités : principales et spécifiques.

Dans ce processus, l'individu additionne l'ensemble de ces éléments. Le résultat de cette opération produit une identité professionnelle singulière et personnelle, à l'origine de la diversité des pratiques (partie orange). Cette diversité se retrouve au niveau collectif d'une part dans la segmentation de la profession telle que nous l'avons exposée au chapitre 5.3.2, mais aussi à travers la segmentation hétéronome et organique décrite par F. Champy. Une autre approche sociologique pourrait également permettre de mieux cerner les diversités des pratiques des ludothécaires. Les auteurs de cette théorie, tout comme pour celle de la segmentation, sont Strauss et Becker. Il s'agit du concept des « mondes sociaux » qui permet de décrire un système de croyances partagées par un ensemble d'individus coordonnés pour une action précise. Cette théorie décrit un monde social en quatre dimensions : un ensemble de routines ou d'habitudes, un espace, un ensemble de codes culturels et enfin « un potentiel de créativité » qui permet d'inventer des solutions.

La réalisation de cette approche nécessiterait la compilation de données et de matériaux que nous ne disposons pas actuellement. Néanmoins, l'utilisation de cette notion pour de futures recherches permettrait d'approfondir l'étude de la diversité des pratiques des ludothécaires.

Maintenant, si nous reprenons tous les éléments théoriques et pratiques que nous venons d'exposer au cours de ce chapitre pour les mettre en corrélation avec le métier de ludothécaire, nous obtenons le schéma suivant.



Illustration 8 : Culture commune des ludothécaires

Ici, le terme valeur fait apparaître une notion de qualité qui sous-entend : ce qui est désiré, estimé parce que donné et jugé comme objectivement désirable ou estimable. Au cours de nos travaux, nous n'avons trouvé formellement qu'une seule valeur commune à tous les ludothécaires : le jeu. Cependant, il en existe potentiellement une autre, moins visible et pourtant présente dans tous nos matériaux. Il s'agit de la notion d'accueil qui semble être particulière pour les ludothécaires et qui pourrait être décrite tout comme nous l'avons fait pour le jeu. Mais nous formulons l'hypothèse, non vérifiée, que cette valeur découle de la vision particulière de la mise en place conditionnelle du jeu non dirigé, défendue par tous les ludothécaires.

6. CONCLUSION

À présent, il est temps de conclure notre réflexion sur l'observation des étapes du processus de professionnalisation d'un métier émergent : ludothécaire.

Notre questionnement initial concernait l'évolution de notre métier. Il s'appuyait sur des observations personnelles concernant l'expression de volontés convergentes pour l'harmonisation de pratiques au sein de la profession. Était-ce le signe d'une construction collective ? Étions-nous en présence d'une évolution significative pour la profession ? Si tel était le cas, pouvions-nous en repérer les étapes ? Était-il possible de comprendre, par l'observation des moyens et des stratégies mis en place, la construction de cette dynamique depuis ses origines à aujourd'hui ? Enfin était-il possible d'observer cette construction à travers les différentes générations des ludothécaires ?

Nos premières recherches sur l'histoire des ludothèques, ont apporté une double confirmation. Premièrement, il y a bien une dynamique de construction cyclique d'une profession. Deuxièmement, à travers ces cycles, on repère l'émergence de la formation d'une conscience collective. Un double constat qui a permis de poursuivre nos lectures afin d'affiner nos connaissances à propos des concepts sociologiques concernant l'étude des professions. Par ailleurs, l'étude des mécanismes du processus de professionnalisation a permis de constater qu'il s'agissait d'un phénomène complexe qui ne se résume pas uniquement aux intérêts d'un même groupe professionnel. À travers l'expression d'enjeux économiques, nous avons vu pourquoi le contexte actuel imposait aux ludothécaires d'obtenir la reconnaissance sociale de leur activité professionnelle. A plusieurs reprises au cours de ces lectures, le domaine de la formation est apparu comme un pilier incontournable dans cette quête identitaire.

Cet exercice préalable nous a permis de poser notre problématique sous l'angle d'une double question. En premier lieu, est-il possible de définir l'unité de la profession autour d'une culture professionnelle commune ? Et en deuxième lieu, est-il envisageable de définir, par abstraction, une modélisation de la segmentation interne de la profession ?

Comme élément de réponse à la première question, nous pouvons affirmer que les ludothécaires sont un groupe professionnel ayant un sentiment d'appartenance commun et

une culture professionnelle en cours de construction.

En effet les ludothécaires se retrouvent unanimement autour de la définition d'une notion du jeu qui semble spécifique dans ses caractéristiques : non dirigé, non productif et se déroulant dans un cadre structurant pour permettre le libre choix du joueur et soutenir la qualité du jeu. Même si l'apparition de cette affirmation du jeu libre est assez récente dans les textes professionnels (2003, Charte de qualité des ludothèques françaises), on retrouve cette volonté dès les plus anciennes évocations des ludothèques (M. Algarra). De cette conceptualisation du jeu libre découlent tous les éléments constitutifs de la culture professionnelle du ludothécaire. Cette spécificité s'exprime notamment, par une médiation basée sur une expertise des objets et une connaissance technique et théorique de l'activité ludique.

Toutefois, pour construire une culture professionnelle commune, il faut une dynamique collective qui trouve son origine dans la socialisation professionnelle des individus constituant le collectif. Il faut également que ce groupe soit en capacité de transmettre sa culture et se dote de moyens pour le faire. La formation des ludothécaires ainsi que leur socialisation au sein d'un groupe de pairs est donc au cœur du processus. La présence d'une filière de formation spécifique au métier de ludothécaire a un effet bénéfique sur l'ensemble du groupe professionnel. Effectivement, nous avons vu que la présence de formations initiales qualifiantes depuis les années 2000 ainsi que l'édition de textes fondateurs pour la profession à la même époque ont accéléré le processus. Ceci permet la diffusion des savoirs, savoir-faire, le partage d'une vision identique des missions d'une ludothèque tout en favorisant une socialisation professionnelle commune.

Il y a donc bien les indices d'une construction collective d'une culture professionnelle d'un groupe identifié.

Ce constat nous permet d'aborder le second volet de notre problématique, c'est-à-dire la segmentation interne de la profession des ludothécaires. D'après nos observations, la segmentation d'une profession repose sur la division du travail mais aussi sur des différences concernant la définition des missions, savoirs et savoir-faire et enfin sur le niveau d'investissement dans l'enseignement, la recherche ou les actions militantes dans le milieu professionnel.

Tout comme précédemment, nous retrouvons les mêmes éléments de réponses à

cette question c'est-à-dire, l'importance des actions : de la formation et des réseaux de pairs. Un processus d'harmonisation est donc en cours et les éléments constitutifs d'un corps de métier émergent à travers la segmentation de la profession. Pourtant, il est encore difficile de parler de construction commune et homogène tant la profession est marquée par des inégalités de moyens et par la diversité des pratiques. Cette diversité des pratiques est d'ailleurs plus la conséquence d'un manque de structuration de la profession due elle-même à des moyens financiers insuffisants, qu'à un choix assumé et déterminé par des objectifs adoptés délibérément. En effet, la division du travail repose sur la capacité à répartir celui-ci sur plusieurs membres d'une équipe, cela sous-tend donc la nécessité de moyens financiers en adéquation. Cet état actuel de la profession, se traduit par une hétérogénéité de celle-ci rendant difficile l'identification des courants et par là-même, la modélisation de différents groupes représentatifs du métier de ludothécaire.

Ce dernier constat montre que la reconnaissance institutionnelle du métier, reste un enjeu majeur pour les années à venir.

Le premier critère de la confirmation d'une reconnaissance officielle d'une profession est sa capacité à disposer d'un accès à des moyens financiers lui permettant de fonctionner en cohérence avec ses valeurs et ses missions. Sur ce terrain, nous avons vu que les professions sont en concurrence. L'expression de ces tensions passe par la mise en place de stratégies et de discours rhétorique. Or, à plusieurs reprises au cours de nos travaux, nous avons regretté l'absence d'éléments qualitatifs et quantitatifs pour étayer nos réflexions. Dans un contexte concurrentiel, ce défaut d'informations sur la profession elle-même se révèle être un handicap pour son avenir.

Dans ces conditions, la réalisation d'un travail introspectif et longitudinal sur le métier de ludothécaire pourrait permettre d'apporter des éléments de réflexion concernant les choix stratégiques futurs. Nous pourrions ainsi répondre à la question à laquelle sont confrontées toutes les professions et plus particulièrement celle de ludothécaire : comment consolider et faire évoluer la professionnalisation d'un métier dans la société française actuelle ?

7. BIBLIOGRAPHIE

ALF, Enquête réseau ludos ALF-3 Jrs ALF Paris, 2014.

ALF, « Cites enjeu, guide accompagnement », 1994.

ALGARRA MONIQUE, *Jeux, jouets, jouer : Les ludothèques*, Paris, C.C.I., 1979 (Culture au quotidien, service pour l'innovation sociale).

ALIF COLLECTIF, « Ludothécaire : mythe ou métier », Paris, ALIF, 1994.

BERGER Peter et LUCKMANN Thomas, *La Construction sociale de la réalité - 3e éd.* -, Paris, Armand Colin, 2012 (Bibliothèques des classiques).

CHAMPY Florent, *La sociologie des professions*, 2e édition, Paris, PRESSES UNIVERSITAIRES DE FRANCE - PUF, 2012.

CHAMPY Florent, *Nouvelle théorie sociologique des professions*, Paris, - PUF, 2011.

CHIAROTTO ANNIE, *Les ludothèques*, cercle de la librairie, 1991 (Bibliothèques).

DE MIOLLIS ANNE, *Une redéfinition du travail de ludothécaire fondée sur une analyse de leur activité effective*, Mémoire master 2 Education, enseignement, formation parcours « formation d'adultes, accompagnement professionnel et qualité de vie au travail », Université Nice Sophia Antipolis, 2014.

DEMAZIERE Didier, « Professionnalisations problématiques et problématiques de la professionnalisation », *Formation Emploi* (108), 2009, pp. 83-90.

DUBAR Claude, TRIPIER Pierre et BOUSSARD Valérie, *Sociologie des professions*, 4e édition, Paris, Armand Colin, 2015.

DUBAR CLAUDE, *La socialisation*, 4^e édition, Paris, Armand Colin, 2010.

IUT BORDEAUX 3, « Plaquette présentation DUGAL N°1 ».

LEGENDRE FRANÇOISE, « Jeu et bibliothèques : pour une conjugaison fertile », Inspection générale des bibliothèques, 02.2015.

LIBBRECHT-GOURDET ANNE, *Créer une ludothèque*, éditions delta, Vevey, Suisse, Éditions Delta, 1978.

OSTY Florence, *Le désir de métier: engagement, identité et reconnaissance au travail*, Presses universitaires de Rennes, 2003.

PAUGAM Serge, *Les 100 mots de la sociologie*, Paris, Presses Universitaires de France - PUF, 2010.

ROUCOUS Nathalie, *La ludothèque et le jeu. Les représentations sociales de l'enfant d'une institution de loisirs.*, Thèse de doctorat, France, Université Descartes - Paris V, 1997.

ROUCOUS Nathalie et BROUGERE Gilles, « Le métier du ludothécaire: rapport de recherche réalisée par les étudiants du DESS en science du jeu (Université Paris 13) », Paris, France, ALF, 2003.

WILENSKI H.L, « The professionalization of Everyone ? », *American Journal of sociology* (2), s. d., pp. 137-158.

8. SITOGRAPHIE

CAVET Agnès, « Enseignant : un “métier” ou une “profession” ? », Billet, *Eduveille*, <<http://eduveille.hypotheses.org/267>>, consulté le 06.12.2015.

LAROUSSE Éditions, « Définitions : praticien, praticienne - Dictionnaire de français Larousse », <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/praticien_praticienne/63251>, consulté le 27.07.2016.

LAROUSSE Éditions, « Définitions : militant, militante - Dictionnaire de français Larousse », <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/militant_militante/51436>, consulté le 27.07.2016.

« Trésors de la langue française informatisé », en ligne, *ludisme*, <<http://atilf.atilf.fr/dendien/scripts/tlfiv5/advanced.exe?8;s=685235235;>>, consulté le 25.11.2015.

« Lettre ALF N°29-avril-mai-juin-2003.pdf ». En ligne: <<https://alfludotheques.files.wordpress.com/2012/11/la-lettre-alf-nc2b029-avril-mai-juin-2003.pdf>>, consulté le 02.01.2016.

« Définition_ALF_2004 », *L'association des Ludothèques Françaises*, <<http://www.gestasso.com/association/associationdesludothequesfrancaises/definition-de-la-ludotheque/>>, consulté le 02.01.2016.

« Définition ludothèque_ITLA_1990 et 2015 », *Ludobel*, <<http://ludobel.be/2015/05/26/ludotheque-vers-une-nouvelle-definition-environnementethiqueconsumerisme/>>, consulté le 02.01.2016.

« PV_AG - alf2016_ag_rapport-d-orientation.pdf ». En ligne: <https://alfludotheques.files.wordpress.com/2016/03/alf2016_ag_rapport-d-orientation.pdf>, consulté le 13.07.2016.

« Les “3 jours” des ludothèques - 2014 : L'identité de la ludothèque », *Le Ludo Blog*, <<https://alfludotheques.wordpress.com/2014/11/24/les-3-jours-des-ludotheques/>>, consulté le 03.01.2016.

« Fiche Rome (Répertoire Opérationnel des Métiers et de Emplois) - K1601 - Gestion de l'information et de la documentation - K1601_priorise.pdf ». En ligne: <http://idnc.nc/wp-content/uploads/idnc/fiches-rome-pdf/K1601_priorise.pdf>, consulté le 13.07.2016.

« Extrait de l'accord-cadre “nouveau services-nouveaux emplois” », *L'association des Ludothèques Françaises*, <<http://www.gestasso.com/association/associationdesludothequesfrancaises/creer-une-ludotheque-2/>>, consulté le 11.07.2016.

« PROCES VERBAL DE L'ALF - alf2016_ag_rapport-d-orientation.pdf ». En ligne: <https://alfludotheques.files.wordpress.com/2016/03/alf2016_ag_rapport-d-orientation.pdf>, consulté le 05.07.2016.

« Définition de MÉDIATION », <<http://www.cnrtl.fr/definition/m%C3%A9diation>>, consulté le 26.06.2016.

9. INDEX DES ILLUSTRATIONS

<i>Illustration 1 : Diagramme de répartition des diplômés des ludothécaires en 2014.....</i>	<i>41</i>
<i>Illustration 2 : Répartition des diplômés des ludothécaires selon le critère du cursus universitaire en 2014.</i>	<i>42</i>
<i>Illustration 3 : Modélisation du groupe de personnes interviewées.....</i>	<i>73</i>
<i>Illustration 4 : Modélisation du concept jeu.....</i>	<i>78</i>
<i>Illustration 5 : Médiation du ludothécaire.....</i>	<i>79</i>
<i>Illustration 6 : Frise chronologique des documents épistémo-déontologiques.....</i>	<i>89</i>
<i>Illustration 7 : Représentation du processus de construction d'une identité professionnelle.....</i>	<i>92</i>
<i>Illustration 8 : Culture commune des ludothécaires.....</i>	<i>94</i>

10. INDEX DES TABLEAUX

<i>Tableau 1 : Les ludothèques toute une histoire.....</i>	<i>16</i>
<i>Tableau 2 : Application de la définition d'une profession par C. Dubar au métier de ludothécaire.....</i>	<i>25</i>
<i>Tableau 3 : Application de la théorie fonctionnaliste au métier de ludothécaire.....</i>	<i>27</i>
<i>Tableau 4 : Application de la théorie interactionniste au métier de ludothécaire.....</i>	<i>29</i>
<i>Tableau 5 : Application de la théorie des professions à pratique prudentielle au métier de ludothécaire.....</i>	<i>33</i>
<i>Tableau 6 : Synthèse des formations diplômantes de ludothécaire en 2015-2016.....</i>	<i>40</i>
<i>Tableau 7 : Répartition des réponses « autres » selon le critère « cursus ou non universitaire ».....</i>	<i>42</i>
<i>Tableau 8 : Présentation comparative des trois lieux d'expérimentation.....</i>	<i>57</i>
<i>Tableau 9 : Synthèse des caractéristiques du projet ludo-médiathèque.....</i>	<i>58</i>
<i>Tableau 10 : Synthèse des caractéristiques du projet Ludo-plage.....</i>	<i>61</i>
<i>Tableau 11 : Synthèse des caractéristiques du projet Ludo-Club.....</i>	<i>63</i>
<i>Tableau 12 : Statut interne dans la profession.....</i>	<i>71</i>
<i>Tableau 13 : niveau d'emploi et autonomie.....</i>	<i>72</i>
<i>Tableau 14 : Milieu professionnel.....</i>	<i>74</i>
<i>Tableau 15 : Récapitulatif des professions citées.....</i>	<i>74</i>
<i>Tableau 16 : répartition des compétences de la fiche métier liés aux activités principales.....</i>	<i>80</i>
<i>Tableau 17 : Synthèse des évocations concernant les activités du ludothécaire.....</i>	<i>80</i>
<i>Tableau 18 : Synthèse des évocations concernant les compétences.....</i>	<i>80</i>